

游戏修改和解密指南
游戏修改常用工具介绍
游戏修改实例介绍
'99最新电脑电子游戏
修改秘笈
主编 宣力
PowerCD 128 A
PowerCD 128 B
PowerCD
PowerCD
PowerCD
电子科技大学出版社

- 互联网上有关游戏的信息
- 电脑游戏秘技精选
- PS电子游戏秘技精选
- 超任＆SEGA的金手指精选
- 动作类游戏攻略精选
- 策略类游戏攻略精选
- 角色扮演类(RPG)游戏攻略精选
- 冒险类游戏攻略精选
- 模拟类游戏攻略精选
- 体育类游戏攻略精选



ISBN 7-81065-077-7
9 787810 650779 >

ISBN 7-81065-077-7/TP · 49
定价：22.80元

'99最新电脑电子游戏修改秘笈

主　编　宣　力
副主编　何克冰

电子科技大学出版社

内 容 提 要

本书是一本关于电脑游戏和电子游戏的修改秘笈,主要内容包括了目前市面上流行的各种最新的电脑、电子游戏的修改秘笈、完整攻略和秘技(金手指)。其中电脑游戏包括各种动作类游戏、策略类游戏、角色扮演类游戏、冒险类游戏、模拟类游戏、体育类游戏等等。而电子游戏包括PS、SA、超任等各种机型的游戏。本书是游戏玩家不可多得的一本宝典,不仅详细解析了最新最酷的热门游戏,而且提供了玩游戏的终极方案——游戏破解和修改指南,具有极高的实用参考价值。另外本书涉猎广泛,收集详全,包括了近期的各种平台的绝大多数游戏,也极具收藏价值。

'99 最新电脑电子游戏修改秘笈

主 编 宣 力

副主编 何克冰

出　　版:电子科技大学出版社(成都建设北路二段四号,邮编:610054)
责任编辑:谢应成
发　　行:新华书店经销
印　　刷:都江堰九欣彩印厂
开　　本:850×1168　1/32　印张　15　字数　300千字
版　　次:1999年2月第一版
印　　次:1999年2月第一次印刷
书　　号:ISBN 7-81065-077-7/TP·49
印　　数:1—4000册
定　　价:22.80元

前　　言

随着电脑在家庭中的普及，电脑游戏越来越多地被认识和接受。电脑游戏玩家不仅有几岁的小孩，也有年过半百的中老年人；游戏玩家不再是男性一统天下，越来越多的女性也成为电玩一族；电脑游戏的爱好者几乎涵盖各种职业：学生、教师、军人、职员、作家、主妇……可以说，哪里有电脑，哪里就有电脑游戏。

电脑游戏之所以被如此多的人接受，在于它独特的魅力：精致的画面、高度的交互性、复杂程序表现出的高度智商、丰富多样的游戏类型等等，让游戏者不仅领略到图画音乐的精美，同时对游戏者的智力也是一个挑战和锻炼。很多游戏表现出浓郁的文化气氛，如脍炙人口的《三国志》，就把中国传统文化发挥得淋漓尽致让人回味无穷。

和其他文化商品一样，电脑游戏作品也是良莠不齐。很多电脑游戏具有黄色情节，更有一些游戏（特别是境外公司制作的）具有反动、伤害中华民族感情的色彩。我们提倡广大电脑游戏玩家自觉抵制这些游戏，做一个正派的、有良心的游戏玩家。

打通一个电脑游戏，有时需要付出相当多的时间和精力，往往使游戏者食不甘味，夜不能寐，影响到自己的学习和工作。本书收录了最新、最流行的一些电脑游戏

的攻略和秘技,在内容编排上力求详细,以期成为玩家攻关的利器,相信对广大玩家来说一定是个好消息。

书中还介绍了几个游戏修改工具如FPE 6.0和MAGIC TRAINER CREATOR等。前者的早期版本就以强大灵活的功能而著称,最新的6.0版本更不会令玩家失望;后者不仅可以直接修改游戏,而且还能制作特定游戏的修改器,令人耳目一新。

编 者

目　录

第一部分　游戏的修改和解密

第二部分　电脑、电子游戏秘技和金手指

第三部分　电脑游戏攻略指南

第一部分　游戏的修改和解密

第一章　游戏修改和解密指南

第一节　游戏修改

所谓修改游戏，就是借用一些工具程序修改游戏档案或使用的内存，把原来的资料变成自己想要的数值。原本的游戏工作小组都会设定一些剧情及参数，让玩家一步一步的参与。不过是你在玩游戏，又不是给游戏玩，你也可以自行设定。除了一些所向无敌，无中生有，打死不完的修改外，甚至可以变化出一些原本游戏中享受不到的乐趣呢。

例如，在玩"终极动员令"时，如果你不喜欢一边在前线杀个你死我活，一边又要顾及后方的采矿作业，在手忙脚乱忙不过来时，就可以做出传说中的修改大法，当场改出源源不断的资金，除了可以专心于前线的作战外，甚至可以把游戏变成另一种"Z 字特攻队"来玩。在玩"仙剑奇侠传"时不喜欢到处去找怪物来练功时，那么可以再度使出修改的绝技，瞬间变成武林第一高手，当场省下宝贵的练功时间，而且可以马上享受当武林大侠，打遍天下无敌手的快感。在玩"极道枭雄 2"时，可以在第一关就改出最终极的武器，如果没有修改，到后面的关卡敌人也会变得很强，到时候反而遭到惨败，这也是没有修改就不能体会的快感。

那我们要怎么来修改游戏呢？因为我们是更改游戏中原本的设定或程序，所以我们得具备一些电脑存放资料的基本知识，例如：

1. 表示资料的十六进位制及二进位制，最好还有一些基本十进位和十六进位制的转换。

2. 内存上的地址，IBM PC 上设计是低位元对应低地址，所以如果十六进

位的 12AB,会存成 AB12,内存和磁盘档案上大部分都是这样储存的,不过有些工具会自行帮你转换成这些排列。

3. 游戏中使用的数码及资料结构,一般来说屏幕上如果看见“10”,内存中存放的方式是十六进位的“0A”,不过如果是 BCD 码,会存成十六进位的“10”或是“01 00”。还有其他数种方式,需要大致了解一下。

4. 游戏中连续数值的排列。如在 RPG 游戏中看到 500/500 在内存中大概就是 500,500 连续排在一起的。这些观念我们等一下会用到。

除了基本知识外我们还需要一个好用的工具程序。一般来说依据修改的方式我们可以把这些工具分成下面四类:1. 直接修改游戏存档;2. 使用常驻修改;3. 使用某游戏专用修改;4. 使用欺骗码(Cheat Code)。前面两类是利用搜寻符合要修改的目标数值,判断找出游戏储存这些目标的地方,加以改变就行了,所以前两类的工具重点放在“搜寻”的功能上,大部分的游戏都可以以这两种方法加以修改,不过需要自己动手,有点麻烦。后面两类的重点在于游戏程序设计师或有热心又闲着没事做的人帮我们找出来,并写成程序,我们直接用就可以了。以下以我们已经成为武林第一高手来代表我们已经成功的修改游戏,修改 RPG 游戏就是为了要成为武林第一高手。



一、修改游戏程序或游戏储存档

以前修改存档的工具以 Pctools 功能最方便也最有名，不过目前国内也有一些免费而且比较适合修改游戏存档的工具出现，如 FH、FE 等等，不过大家还是习惯使用 Pctools，所以我们以 Pctools 为这类的代表。除此之外，直接去修改游戏存档还需具备一台可以把十进位和十六进位互转功能的工程计算机。因为 Pctools 毕竟不是设计用来专门修改游戏存档的，我们必须借助工程计算机帮我们转换，才能正确找到要改的地方。如果你有“汉书”这套东西，它里面有个 cal.exe 的计算机，可以拿来代替工程计算机。如果你是用其他如 FE、FH 的东西，可能就会把转换的功能加到程序里面了。

在正式修改游戏前，先介绍一下修改游戏存档的原理。所谓的“游戏存档”，就是游戏的程序设计师为了让我们把现在的游戏进度储存起来，以便下次再玩游戏时能够从本次的进度开始，所以就设计把一些参数集中存到某个档案，下次再读回来这些参数，就能回复到原来的进度，这些参数又大部分刚好是我们要修改的，集中起来改又很方便，所以我们乾脆改游戏存档，让游戏下次读回去时就以为我们已经成为武林第一高手了。

直接修改游戏的存档的好处正如上所说，集中起来改很方便，有时候还可以改出一些新奇又好玩的东西，而且改了后只要不要储存进度覆盖掉这个档案，下次再去读这个进度还是有用，你还是位武林高手，而且可以改存档的工具很多又不用花钱。

第一，存档必须要存在。废话，没有存档我们怎么修改咧？虽然大部分的游戏都有，不过还是有的游戏偏偏没有或用过关密码代替。

第二，它必须小，因为太大的重复数值太多，很容易改错，必须要用比较两个相同进度但是有些参数不一样的方法来找出要改的地方，这边笔者推荐使用 Norton Utility 的 Diskedit 来进行比较游戏存档，它可以开两个视窗比较出不同处，该有的功能也都有，蛮方便的。不过这就需要技术和经验，不大适合一般玩家修改了。

第三，它必须没有经过编码或检查码。有的游戏程序设计师为了怕玩家乱改游戏存档，改错了甚至毁掉硬盘，然后就认为是游戏设计师的错，游戏设计师回家怕遭到围殴，所以会在游戏储存参数到档案时先经过一番逻辑运算，让玩家用 Pctools 会找不到要找的值，然后要读回游戏时再进行反向逻辑运算。这类的游戏除非是高手，否则是很难改游戏存档的。

第四,它必须是固定长度。通常如果储存两次的游戏进度,发现两个存档大小不一样,那很可能游戏采取了复杂的内存结构,你找出这次,下次他又变地方了,不如用常驻的修改东西来改比较方便。

第五,它必须没有经过压缩。“C&C 红色警戒”就是这种例子,因为这个游戏要存放的资料太多了,不压缩的话太占硬盘,所以你在存档时发现要等一段时间,大概就是在压缩。这类型的也是没办法直接修改的。

如果一个游戏存档都符合上面的限制,还是有相当多的缺点的,例如修改游戏存档是没有办法持续锁定某个数值的,这些参数还是会随游戏而减少,这样就无法无敌,可能会让相当多的玩家失望了。其次要修改的目标必须是游戏设计师有设计在储存档的参数才能修改,这当然要看游戏设计师的高兴了,说不定游戏设计师会用一些阶段代码来记录而不会用实际的参数,那会很难修改的,所以并不是什么东西都可以改的。在 Windows 95 游戏盛行的今天,一般游戏存档都设计蛮复杂的,所以以后的游戏要修改游戏存档可能没有那么方便了。另外,在 Windows 95 下,Pctools 并不适合使用,建议改用其他的档案编辑工具。

以一个主角经验值 20000 的 RPG 游戏为例。首先把游戏存档找出,我们可以看游戏目录下所有档案得日期,找一个日期是今天的,大概就是游戏存档了,通常会是 .sav 或 .dat 的。而 20000 的十六进位是“4E20”,不过正如前面基本知识所讲的,IBM PC 倒过来储存把“4E20”存成“20 4E”,所以我们找到游戏存档后,以 Pctools 的搜寻(FIND)功能找十六进位的“20 4E”,如果只找到一个大概就是了,如果我们想改成 60000 十六进位是“EA60”,如同前面,填入“60 EA”就可以了。不过如果你找到两个以上相同的就很悲惨了,需要技术或者是好运气随便选一个修改。如果一个都没找到呢? 那不是没有储存这个参数,就是游戏存档经过编码。这两种情况建议你用下面所讲的常驻修改程序进行修改。

二、常驻型的游戏修改程序

继“电动克星”后,接下来就是这类常驻修改工具的战国时期了,一堆修改工具纷纷出笼,比较有名的有精讯出版且具有低阶分析能力的 GB4、FPE、GBP、可以改 DOS/V 的 DGB、不可改的 GBH、加拿大的 GW、兼具 Debug 能力的 Game Tools……等等 。不过后来内存技术翻新,推出了可以切入保护模式的 DOS Extender 这种东西,许多工具因为技术问题没有再出新版,只剩下

GW32 和 FPE 4.1a 可以修改保护模式的游戏,但是在 Win 95 盛行的今天,大概只有 FPE 5.0(就是目前市面上的游戏修改大师 5.0)称霸了,GW 32 没有听说有新版的消息,GW 的 WWW 好像也关掉了。而 FPE 的 WWW 地址是 http://cissun51.cis.nctu.edu.tw/gis85566/,有兴趣可以以 Netscape 3.0 或 IE 3.0 去参观。

常驻修改程序看起来虽然很神奇,不过它的原理其实和 Pctools 修改存档类似,"搜寻",不过它是比 Pctools 高级一点的工具,算是分析的工具,而不再是简单的搜寻工具而已。常驻修改工具不但自己可以记住所有符合修改条件的地址,而且我们只要告诉常驻修改程序我们在屏幕上看到的数字或大小变化,它就能够借着这些数值或大小的变化,过滤掉一些不是正确的地址,直到完全找到正确为止,不像 Pctools 需要另存两个档以人工技术分开比较,也因为它会常驻在内存的关系,所以能够帮我们固定锁住某一个目标,造成无敌或野草烧不尽的死不完效果,而且借着它能够在游戏中呼叫,也能够增加一些非修改游戏额外功能进去,如抓图、阅览中文档案、听 CD 音乐、储存游戏进度、甚至随时修改游戏存档。因为常驻修改程序必须在游戏中呼叫,所以拦截键盘的能力,相容性及稳定性必须要很好,不过这是这些程序的作者要做的工作,一般使用者只需要挑一套比较好的来用就可以了,目前在 DOS 下表现比较好的是 FPE 5.0 和 GW 32。不过遇上一些比较奇特的游戏就需要使用者本身的技巧了。而且现在游戏设计在内存使用上越来越复杂,在某些游戏,遇到某些状况时都必须重新分析寻找,比较麻烦。常驻修改东西当然也是可以改出一些新奇又好玩的东西的,不过由于改的是内存,有可能会被游戏程序设计师分散处理,所以就不像用 Pctools 改集中管理的游戏存档那么方便了,更需要一点技巧。

PC 是被设计成所有 CPU 能够存取的东西,都必须放在内存内,包括指令及资料,所以能够修改整个内存的常驻型修改程序,理论上就可以修改所有游戏的东西了。不过毕竟是理论上,因为有的资料会以特异的格式存放,你又不是游戏设计师,怎么猜得到?幸好大部分的游戏设计师不会这么无聊,不会没事设计这些增加难度来整自己。所以只要具备一定的电脑知识,是可以改出一些新奇又好玩的东西来的。至于这个电脑知识,就必须使用者自行加强了,一般来说修改东西的说明书都会教你一些基本的修改技巧,(GW 32 不大适用下面技巧,GW 32 没有字串连续搜寻的能力,也没有低阶分析 Word

的能力。)

1. 一般来说如 RPG 等数值参数很多的游戏,游戏程序设计师很喜欢把它们放在一起,如 HP 200/200, MP 100/100,这样的话,通常输入“200,200,100,100”应该一次就可以找到正确的地址了,如果没有,可以试试把字节类型改为 Word。(FPE 5.0 有按键可以直接设定字节类型)此外也能够如“电动克星”十进位十六进位混合搜寻,如“200,C8h,100,64h”。

2. 什么是“Word”? 这个就是基本的内存单位啦,IBM PC 设计把 8 个 bit 结合成一个 byte,2 个 byte 结合成一个 Word。因为一个 byte 它能储存的范围只有从 0 到 255,但是用两个 byte 结合起来可以储存 0 到 65535 的数值,所以程序设计师如果想存放超过 255 的数值怎么办呢? 当然就会用 Word 来存了。后面当然还有用两个 Word 组合的 Double Word 及更多的种类。所以在上面那个例子游戏设计师就很可能会用 Word 来存放,变成“200,0,200,0,100,0,100,0”,不要忘记 IBM PC 会把这两个 byte 倒过来,所以本来的“00C8”会变成“C8 00”,也就是十进位的“200,0”了。不过 FPE 5.0 不需要在原来输入数值的中间都插入“0”,只需把字节类型改为 Word 即可。

3. 那么一些用光棒显示,看不到真正数值的生命值也有可能以 Word 来存放罗? 是的,如“Z 字特攻队”生产单位所需的时间,C&C 中型以上坦克的血量也都是以这样储存,所以在以 FPE 5.0 进行低阶分析时必须先把字节类型设为 Word。

4. 正如游戏存档会编码,屏幕上看的到资料也可能会“骗”你哦,不过正如前面所说,因为内存是随时要用的,如果编码实在是游戏设计师自讨苦吃,所以他可能会用比较简单的,如在实际数值后面多加一两个零,本来应该是 10 的变成 100 或 1000,屏幕上也会比较好看,但你分析时要有经验的猜出原本的数值,这就是要本身的经验了。

在 Windows 95 盛行的今天,DOS 的常驻修改程序还能一样的帮助我们在游戏中如鱼得水、虎虎生风吗? 很抱歉,DOS 下的常驻修改东西到了 Win 95 下全挂了,因为 Win 95 的内存策略,资源管理方式和 DOS 下截然不同,连最新上市能够修改 Windows 3.1/95 游戏的 FPE 5.0 也都必须分两个版本来执行,才能够和 Win 95 相容。其实 FPE 5.0 在 Win 95 下也是扫瞄整个内存,因为 PC 硬件就是这样设计,找内存的就没错啦,不过为了相容 Win 95,所以在 Win 95 底下一些抓图等的功能就无法使用了。在 Win 95 底下的 FPE 5.0 已

经不是一个"常驻"的程序了,因为 Windows 系统有多种的特性,所以它把呼叫及切换的工作交给 Win 95 去做,而自己做最核心的分析扫瞄部分,应该支援标准的 Windows 3.1/95 的 VGA 卡或音效卡都可以支援,应该不会有相容性的问题,不过由于目前多家 VGA 卡的 Win 95 驱动程序都未成熟,如果在你的电脑上有问题时,请去更新你的驱动程序。至于 GW 32 为什么没有能够在 Win 95 下使用的版本? 可能是 GW32 在 DOS 下存取延伸内存的方式不适合拿到 Win 95 下用,而且程序架构已经固定在 DOS,要改写太过复杂,所以就没有了。

三、某些游戏专用的修改程序

它的原理也非常的类似 Pctools,只是有非常热心的玩家先帮你分析出这个游戏要改哪里,然后他就自己写个可以直接修改档案的小程序去专门修改这个地方了,我们直接用就可以,不需要再拿 Pctools 来改。所以这些也没有办法拿到其他的游戏使用,"专用"就是这么来的。至于这些专用的程序都是修改哪里呢? 大部分还是都改游戏储存档,因为这是最好找也是最容易改的。也有一部分是直接修改游戏资料或游戏程序码的,不过正如前面所说,这需要花大量的时间和精神,所以很少人写的。甚至还有人也写出可以常驻在内存,然后按个键就能修改的程序。

这些程序的好处就是不用自己动手,执行它就帮你改,很方便,而且说不定会帮你改一些没有的。不过缺点就一大堆了。假设某天一时兴起突然想用专用的程序来修改正在玩的游戏。首先,必须翻遍网络,还不一定找的到该游戏的专用修改程序。就算找到了,该程序我也可能看不懂怎么用,因为大部分都是英文的说明。就算我知道怎么用了,它也不一定有改到我想要改的目标。就算它改到我想改的目标,也不一定能达到我想要的效果,如持续锁住啦,我要改的它不给我改等等。该程序功能完全决定于那位写作该程序的热心玩家,所以一个好的专用修改程序是可遇而不可求的。不过由于目前 Win 95 盛行,写程序变的需要比较多的知识,所以开始和大部分都是在 DOS 下执行的专用修改程序格格不入,常驻型的专用修改程序完全没有作用,这也是一大缺点。

这一类型的工具,最有名的大概是可以修改"终极动员令"的"CCEDIT"了。它的作用不是改里面的钱,而是改各项武器或建筑物的参数,如你可以让你一百块钱的机枪兵人手一把雷射枪,四五个机枪兵就能击垮敌方的坦克

大队。你可以让你的直升机场建筑费仅需1块钱,然后盖满整个地图,生产有史以来最庞大的陆军直升机军团。听起来很神奇吧?是的,它就是直接修改终极动员令的档案参数,如果只改储存档是很难有这样的效果的。而且它有着漂亮的图形介面,分门别类也很清楚,可惜的就是全部以英文显示,而且没有该单位的图形,而且它还从早期的免费东西变成后来的 Shareware,这类的专用修改东西实在是很少人把它当 Sharware 的。

四、使用游戏内建的欺骗码(Cheat Code)

其实最早游戏会内建一些秘技发生在电视游乐器上,相信玩过任天堂的玩家对于“上上下下左右左右 BABA”一定非常的熟悉。对,这也算是一种 Cheat Code,在早期游乐器没有常驻修改东西,东西又存放在不能修改的 ROM 上面,又没有磁盘机可以转录下来的时代,这种方法变成唯一修改游戏的方法了。

那在 PC 上呢?IDDQD 是毁灭战士(Doom)无敌的密码,这也就是传说中的 CHEAT CODE。为什么打 IDDQD 就会无敌呢?这可不是神看我们玩游戏太辛苦,为了体谅我们而发生的神迹,这是游戏程序设计师故意加了一段程序码到游戏程序里头,只要我们按对了密码,它就发生作用去修改一些游戏的参数,达到无敌的效果。“毁灭战士”就是最有名且具有相当多种类 Cheat Code 的例子,后来有一大堆游戏见闲思齐,也增加了 Cheat Code 进去,方便我们修改。

为什么游戏程序设计师会加这些程序码到里头去,我们都知道,一套游戏要发行前必须经过完整的测试除错,确定都没问题后才能上市发行。所以他们就会找很多人来测试,不过找来的人难道大家都还要在这个游戏上练半天功,把技术练纯熟全破后才能整个测试过一遍吗?这未免太没有效率了,所以游戏设计师就会加一些秘技进游戏里面,让测试人员能够按一按就能早日整个测试一遍。有的游戏设计师觉得这样设计对于玩游戏来说也是蛮有趣的,所以游戏上市后也就没有拿掉这些秘技啦,这就是 Cheat Code 了。

如同专用的游戏修改东西,Cheat Code 也是专用的,它也是专门被写出来的,只不过这次换成是游戏设计师自己写而已,所以当然功能也被游戏设计师自己决定罗,从包括穿墙、瞬间移动、武器物品全满都有到仅仅只帮你补一次弹药的 Cheat Code 都有,不过这个和专用的游戏修改程序最大的不同就是它很“安全”,是的,因为别人去分析而找出来的地方难免有可能找错,毕竟他

不知道游戏到底如何如何处理这些地方。而游戏设计师呢？游戏是他设计的，用了 Cheat Code 后如果还会发生当机的话，那他该切腹以谢国人了。而且因为 Cheat Code 是内建在游戏内，所以游戏能够执行 Cheat Code 就能生效，不用担心 DOS 或 Win 95 的相容性问题。

Cheat Code 的缺点呢？游戏程序设计师为了避免扛下"切腹"的责任，所以大多数都不愿意再花工夫去设计个 Cheat Code，其实最主要的原因是他们为了延长游戏的生命，不要让玩家太早破关而不玩了，所以都不大会加 Cheat Code 在里面。而且正如前面所说，Cheat Code 是"专用"的，所以我们不要想拿 IDDQD 在"红色警戒"内无敌，所以又要抓破头到处去找该游戏的 Cheat Code 了。最悲惨的状况可能就是在你找了半天后，人家却告诉你"本游戏没有 Cheat Code"。

第二节　游戏解密

首先要准备的工具有：

1. DEBUG or SYMDEB or GAMETOOLS or SOFT－ICE 越后面列出的能力越强。因为现在越来越多的游戏都会防止被 DEBUG 来 TRACE。所以只有 SOFT－ICE 能正常运作。因其切入保护模式。所以没有的最好快去找一套。

2. 各式各样的压(解压)缩执行档的工具。例：Lzexe，Pklite，Mini，Winzip 6/7。

3. Pctools

4. 对汇编语言有一些的认识。例如：知道 CMP 是什么意思！

现在，我们先来讲些有关 S－ICE AND Game Tools 的用法，及一些基本的汇编语言

S－ICE

要载入这项东西的话，要改 CONFIG. SYS 中的设定 而且不能用 EMS 的管理程序(例：EMM 386. EXE) 因 S－ICE 本身就有管理 EMS 的能力。下列就是一般的设定：

DEVICE＝C：\S－ICE\S－ICE. EXE /EMM 1024

载入之后下个 EC 的指令会让游标跑到上面去，而且才能使用[PAGE UP/DOWN] 来翻页及使用 HERE 的功能。

在游戏中叫出 S-ICE 的方法：按 [Ctrl + D]

要从头追一个程序的话可用 S-ICE 内附的 LDR.EXE 来达成目地其用法为：

LDR [Filename]

单步执行 ：T [Enter] 或是直接按 [F10] (若直接按 F10 则其遇 Call 会直接 执行完那个 Call 不会在进去 Call 中了)

往下执行几步：T [??]

[] 不用打 C 执行到某一段:G[XXXX:YYYY] 其中 XXXX 可省略不打，则其会把目前的 CS 值自动填入 (XXXX = CS , YYYY = IP)

执行到游标目前所在地址：HERE

设中断点：BPINT ?

改变视窗大小：WC ? (? 表行数)

改变所指定地址 ASM 的指令：A [CS:IP]

改变所指定地址机器码的指令：E [CS:IP]

看目前的画面 [F4]

应该就是上面所讲的比较常用，其它的请按 [F1] 键自己查寻。

[F?] 的用途可借着改 S-ICE.DAT 来更改其用途

GAMETOOLS

单 步 执 行 ：T

执行到某一段:G[XXXX:YYYY]动填入(XXXX = CS , YYYY = IP)

执行到游标目前所在地址：H

改变所指定地址机器码的指令：W

看目前的画面 E

破解的所需基本汇编知识

CMP XX YY - - - > 比较 XX 与 YY

INT - - - > 中断

INC XX - - - > 将 XX 中的值加一

DEC XX - - - > 将 XX 中的值减一

LOOP - - - > 回圈

MOV XX YY - - - > 把 YY 的值搬到 XX 中

RET - - - > 反回主程序

NOP ---> 无动作

+-- CALL ---> 呼叫附程序

| JZ ---> 若相等则跳跃

| JNZ ---> 若不相等则跳跃

| JMP ---> 无条件跳跃

| JB ---> 若小于则跳跃

+-- JA ---> 若大于则跳跃

这些指令后面都会接 CS:IP 但若 CS 和目前相同，则大部分会省略不写。



如何破解密码

破解的流程:1. 把工具准备好

2. 把判断的地方找出来

3. 把所要改的机器码抄下来 用 Pctools 改

一般来说,破密码大概分为三种(笔者是这样分的),一种是直接把问密码的那个 Call 杀掉,不然就是把一些跳跃指令改成无动作(NOP)或是无条件跳跃,再不然就是用 Move 的指令将正确的密码搬入它要捡查的暂存区(

通常是 AX）。

现在先把一般较常见的判断密码是否正确的格式写出来

CMP AX ;这行是说比较 AX 与 ?? 的有关信息

JZ CS IP ;这行是指若上面的条件成立则跳到 CS:IP 这地方

JNZ CS IP ;这行是指若上面的条件成立则跳到 CS:IP 这地方

而常用的改法则如下面所示

把 JZ 改为 JMP（74 - > EB）

把 JNZ 改为 NOP（75 - > 90）

把 Call 改为 NOP（XX XX XX XX XX - > 90 90 90 90 90）

* Call 占几个 BYTE 就要填几个 90

先说说第一种直接把 Call 杀掉的方法吧。一个程序总是在主程序下有无数的 Call,要怎样 来辨别哪一个才是问密码的 Call 呢? 在此先教读者一个偷机的方法：先执行要进人游戏的主档,等他执行到一半时(当然要在问密码之前,不要太接近问密码的时间,再来叫出 S - ICE or Gametools 向下找到一个(RET)的指令,不要呆呆的一个一个的追下去。直接在那个[RET] 上下一个 Here 的命令,再来重复同样的方法一直到你找了六页以上还找不到任何一个[RET] 表示这个 CS 就是主程序所在的地方再来把游标放在你所找到的第一个 Call 后，下一个 Here 的指令,若没事发生。再来把游标放在你所找的到的第一个 Call 后，下一个 Here 的指令,若没事发生。表示不是这个 Call 有问题,所以我们找下一个再来执行看看,例：

1300:1993 Call 0A1B:1F45

1300:1998 INC SI - - - - - > 在这下一个 Here 的指令 若没事表示

1300:1999 ADD [BP+57],DL 1993 的那个 CALL 没问题，所以我们

1300:19A1 Call 0CD7:1234 游标放在 - - +

1300:19A6 JMP 2A10 < - - - - - - - - - - - - - - - - - - - + 这行看看,若这样就进

1300:19A9 CMP SI, + 03 人问密码的画面,就成功一大半啦！赶 1300:19A9 JZ 1000 快进那个 Call（用 T）继续用上面的方法来继续追,当你发现执行某个 Call 后它画出了某一部分的密码画面时,赶快去带你进这附程序的 Call 把它砍了试试。如果幸运的话,就从此不用受密码的困扰了。如果不行的话就照原始的方法来追吧。

如果你是用 Gametools 的话 那还有另一种较易判别那一个跳跃指令是在判断密码正不正确的方法。

适用时机：当会问好几次密码(一般是三次) 若都不正确才会跳回 DOS

使用方法：1. 先找出存放错误数值的地址

2. 用[AUTO]的指令来找出哪一个 INC 会增加那地址的数字

3. 记住他的 CS:IP

4. 依原始的方法一直追看看哪一个跳跃指令会把你带到刚抄下来 的 CS:IP，一般的判断指令群较常见的有两种，把它列在下面：

CMP XX,YY ；比较 XX & YY 是否相同

JZ ???? ；若上面的条件成立(即 XX = YY) 就跳到???? 这地方

JMP !!!! --->若你发现!!!! 刚好等于你刚抄下的 CS:IP 那很幸运的这个 CMP 就是在比较密码是否正确的地方了，只要把 JZ 改为 JMP 就不管输入的是否正确都会判 定你输入正确而可以玩游戏了。

不然就是：

CMP XX,YY 在这种格式下我们应该把 JNZ 改为 NOP

JNZ !!!! 为啥要这样改呢 自己稍稍想想就应想的通

JMP ????（ 在此 !!!! 的值是你刚抄下来的那 CS:IP ）

举一个实例：

要讲的 Game 是“ 侠 影 记 ”，它的密码简单得非常适合用来给初学者实习用就勉强把它载入 HD 吧。

首先当然先试试投机法有没有用，先试试 Gametools 的吧。

1. 它会把答错的数值放在一个地址，赶快把它找出来吧。

2. 选［ AUTO ］看看那个程序段会增加他的次数

3. 哇！找到下一面＊那一列了。

```
866B:2F43 MOV AX,000A
866B:2F46 MOV CS:[ 2F41 ],AX
866B:2F4A MOV AX,000C
866B:2FE0 MOV CS:[2F39],AX
866B:2FE4 MOV AX,CS:[2F39]
```

866B:2FE8 CMP AX,CS:[2F37]

866B:2FED JZ 300A

*866B:2FEF INC Word Ptr CS:[2F41];把 2F41 的值加一

866B:2FF4 CMP Word Ptr CS:[2F41] ，+0D ;比较次数是否

866B:2FFA JZ 2FFF ;是的话则跳到

866B:2FFC JMP 2F4A ;无条件跳到

866B:300A CALL 853A:15EE

866B:300F RET

既然知道 [2F41] 放的是错误的次数而*那行又去增加它,可知我们现在身处于错误的程序段中。往前找找看看是那个带我们来这的,刚好上面那个就很可疑想想……那不是和以前提过的基本类形中的一种很像,只不过它是不正确的话就继续往下执行。所以试着把 866B:2FED 的 JZ 改为 JMP(无条件跳跃),在填入一次密码看看,哇,成功了,终于可以进游戏了！但千万注意一点,先把机器码抄下来,不然要怎样用 Pctools 来改呢?

想想,这样还是要看密码画面啊,有没有能不看密码画面的改法呢?在仔细研究上面的程序码,在 866B:2FFC 这行不是会跳到 2F4A 吗?先想想它能成立的前提，是不是要 CS:[2F41] 不等于四时才会跳回去,其目的在于再问一次密码不是吗?所以,我们可以很肯定，886B:2F4A 的前几行是寻问密码的开头,为什么说是前几行呢?想想,在 866B:2FF4 时比较的是 [2F41] 的值是不是等于 14 而你若不在寻问密码的回圈外设初值的话,那这回圈在某种情况下会一直在里面绕跑不出来了,所以再往前看一下,果然,前两行就是用来设定[2F41]的初值的,所以我们就在程序等待你输入密码的时候把 GameTool 叫出来 选 [V] 进入 Internal Debug 然后按 P 慢慢的一步步向下执行因为你一直没有按键所以通常程序会在某个地方一直徘徊,例如说

4856 call 1234 ; 读取 key buffer

4859 je 485D ; 有按键跳到 485D

485B jmp 4856 ; 继续读 key buffer

485D cmp ax,0D

你会发现程序一直在 4856 到 485B 之间来回,所以你就把游标移到 485D 的地方按下 H (执行到此),理论上应该会出现输入密码的画面等你按下按键后 GameTool 应该又会出现,这代表那一段正是 in－key 的地方 接下

来再慢慢 P 下去就会来到判断密码的地方,判断密码的地方通常是一堆无聊的运算,这不重要,我们要的是它判断完后的分支点,例如:

6416 call 5678 ;算出正确密码

6419 cmp ax,[4859] ;比较是否正确

641D je 6421 ;正确就开始游戏

641F jmp 641F ;否则当机

6421 ret

碰到这种情形 你怎么办呢 当然是让程序不论是否正确都跳去执行游戏啦,所以就把 641D 处的 je 6421 改为 jmp 6421 ,如此一来,就把密码 KO 掉啦。

上面所说的是最最简单的情形,事实上的情形通常都比这个复杂许多,例如说,in key 的地方不会有如此明显徘徊,有一堆的 Cmp 和 je 让你不知道哪一个才是真正的游戏进入点,不过这也有个解决的办法,先输入一次正确的密码,看看程序的流程为何,再输入错误的密码,就可以找出关键的分支点了,建议可以先从一些古老的 Game 开始试刀,通常那些古老的 Game 的保护比较简单,等到熟练了以后,就会有那种直觉。

当然,我们不可能每次都载入 Gametool 每次修改,当然要把我们修改的地方写回原档案中,这样以后执行就真的没有密码了,所以先把我们修改的地方和附近的机器码(就是那些 EB 00 C3 之类的)抄下来,然后用 Pctools 去搜寻,幸运一点的,一次就找到了,改了后执行看看,如果没问题就表示你成功了。找不到怎么办呢?通常这有两种可能(假设你没抄错):

1. 档案经过压缩

2. 这段码存在另一个档案里

这时就要祭出另一项利器 UNP 这程序是专门用来解压缩的。最简单的使用方法是 UNP 解压完后再搜寻一次,另外也有可能是这段码是在别的档案之中,那就只好搜寻整个目录下所有的档案。

用 Trace 条件跳跃指令

1. 找出输入密码时,所输入的 key 在内存中的地址(方法不外乎锁定 int 16 或 int 9)

2. 设定 1 所找到的地址的硬件中断点成 Read/Write 的状态(时常这些输入的键会被作一些运算如化成数值、编码等,此时就要以运算完之后的地址

做为硬件中断点的地址)。

3. 以后每次因为 Read/Write 这个地址就会自动启动 Gametools 待密码打完后才正式 Trace 一般再 Trace 下去都会找到真正的跳跃检查指令。

4. 如果不成,保留此地址的硬件中断点,继续等到 Gametools,自动启动后再 Trace,玩一玩游戏,看看 Gametools 有没有再自动启动,如果没有,那大致算破完。

以上方法适合会延迟检查密码的 Game,如以前的三国演义,此外推荐三国外传 I/II,它真是超级棘手,不但延迟还检查好几个地方,不过破完后,你的功力也会大大的提升。

西游记外传的破解

程序保护是以 Password 的方式,你有三次机会输入 Password,三次都错误,回到 DOS 后你会发觉系统马上就会当掉了。此保护最“不人道”的地方就是要用一片红色的“压克力”板子放在手册上方能看出真正的密码,这对“原版”的使用者而言实在“不人道”,但对非法拷贝的盗版者而言根本就发生不了任何“保护”的效用。

底下的范例 CS 及 IP 当然不是原来的地址,只是为了解说方便 Keyin 进内存再反组译出来的,所以有些 Call 及 Jump 的地址不是真正的地址,但只要了解原理就好。

当用 SOFT-ICE 分析完其读入 Keyboard 的子程序后(你如果不知道它是如何作的,可以拦一下 I/O 60h 的地方,因为 60h/61h 就是 Keyboard 硬件 I/O 的地址),程序会执行到 CS:0119h 的地方,执行完 Call 子程序后以 AX 的值来判定刚刚输入的密码正确与否,你会发现如果密码错误,AX 的值会是 1,所以 OR AX,AX 的命令执行完后,Zero 的旗标为 0,因为 OR 1,1 的结果还是 1,程序会跳到 CS:130h 的地方,然后将[BP-0A]的内容加 1 并判断是否小于或等于 3,如果小于或等于 3 则跳到 CS:148h 的地方,然后程序会在回到输入密码的子程序去,如果大于 3,表示你的“机会”都用完了,而且没有一次输入对密码,将[BP-16]设定为 0,再跳回主程序段去,如果在 CS:121h 处 AX 为 0 代表密码正确,则[BP-16]会设定为 1 再跳回主程序段,所以刚开始以为不管 CS:11Fh 的 OR AX,AX 执行结果如何,都继续执行 CS:123h 的程序,也就是不管密码正确与否,都将[BP-16]设定为 1,让以后的主程序段以为密码比对正确,所以 CS:121h 的程序改成 JMP 0123

(75 00) 或 NOP (90 90) 就可以骗过保护了。

事实上有许多的保护程序段，的确都可以如此“破解”，但是此套 Game 却在后来战斗的过程中再度比对密码，使得敌人一攻击，就可以击毙孙悟空，所以此地方并不是真正我们要修改的地方。

```
3811:00FB 9A3C180000      CALL    0000:183C
3811:0100 83C404          ADD     SP,+04
3811:0103 8946EE          MOV     [BP-12],AX
3811:0106 FF76EE          PUSH    [BP-12]
3811:0109 FF76FA          PUSH    [BP-06]
3811:010C 57              PUSH    DI
3811:010D 8B46FE          MOV     AX,[BP-02]
3811:0110 6BC00A          IMUL    AX,0A
3811:0113 0346FC          ADD     AX,[BP-04]
3811:0116 50              PUSH    AX
3811:0117 90 NOP
3811:0118 0E              PUSH    CS
3811:0119 E8E902          CALL    0405
3811:011C 83C408          ADD     SP,+08
3811:011F 0BC0            OR      AX,AX
3811:0121 750D            JNZ     0130
3811:0123 C746EA0100      MOV     Word Ptr [BP-16],0001
3811:0128 C746F80100      MOV     Word Ptr [BP-08],0001
3811:012D E9AF01          JMP     02DF
3811:0130 33F6            XOR     SI,SI
3811:0132 FF46F6          INC     Word Ptr [BP-0A]
3811:0135 837EF603        CMP     Word Ptr [BP-0A],+03
3811:0139 7E0D            JLE     0148
3811:013B C746EA0000      MOV     Word Ptr [BP-16],0000
3811:0140 C746F80100      MOV     Word Ptr [BP-08],0001
3811:0145 E99701          JMP     02DF
3811:0148 6A07            PUSH    07
```

```
3811:014A 1E              PUSH    DS
3811:014B 688217          PUSH    1782
3811:014E 9A29260000      CALL    0000:2629
```

另有一种破解法如下所示：

[同样的 CS 及 IP 都不是原来的值，和上述的程序段也无关]

在 CS:132h 处程序判断 [BP-08] 是不是 0，由上一段程序分析中你可以看到如果有输入了密码，则 [BP-08] 会设定成 1，有人将 CS:136h 的 JNZ 判断指令改成了 JMP 的指令，也就是不管有没有输入密码都当作以经输入了，然后在 CS:149h 的地方程序判断 [BP-16] 是不是 0，由前面的分析我们也知道密码正确，[BP-16] 会设定为 1，所以此处的 JNZ 指令也改成 JMP，当作密码输入正确，这和前面第一次改的可以说是一样的，都以为改成功了，谁知敌人一攻击就毙命。

```
3811:0104 9A3A2C0000      CALL    0000:2C3A
3811:0109 83C40A          ADD     SP,+0A
3811:010C 6A31            PUSH    31      ;'1'
3811:010E 6A01            PUSH    01
3811:0110 6A00            PUSH    00
3811:0112 6A0F            PUSH    0F
3811:0114 16              PUSH    SS
3811:0115 8D864EFF        LEA     AX,[BP+FF4E]
3811:0119 50              PUSH    AX
3811:011A 689600          PUSH    0096
3811:011D 8BDE            MOV     BX,SI
3811:011F D1E3            SHL     BX,1
3811:0121 8D46E2          LEA     AX,[BP-1E]
3811:0124 03D8            ADD     BX,AX
3811:0126 36FF37          PUSH    SS:[BX]
3811:0129 9A500B6415      CALL    1564:0B50
3811:012E 83C410          ADD     SP,+10
3811:0131 46              INC     SI
3811:0132 837EF800        CMP     Word Ptr [BP-08],+00
```

```
3811:0136 7503          JNZ     013B
3811:0138 E98EFD        JMP     FEC9
3811:013B FF76E0        PUSH    [BP-20]
3811:013E FF76DE        PUSH    [BP-22]
3811:0141 9A00110000    CALL    0000:1100
3811:0146 83C404        ADD     SP,+04
3811:0149 837EEA00      CMP     Word Ptr [BP-16],+00
3811:014D 751E          JNZ     016D
3811:014F 6A26          PUSH    26      ;'&'
3811:0151 0000          ADD     [BX+SI],AL
3811:0153 83C406        ADD     SP,+06
3811:0156 FF76E0        PUSH    [BP-20]
3811:0159 FF76DE        PUSH    [BP-22]
3811:015C 8B46FE        MOV     AX,[BP-02]
3811:015F 6BC01E        IMUL    AX,1E
3811:0162 8D569E        LEA     DX,[BP-62]
3811:0165 03C2          ADD     AX,DX
3811:0167 16            PUSH    SS
3811:0168 50            PUSH    AX
```

所以很明显后来的主程序并不是真正的用前一次的比较结果为依据，一定又再呼叫密码核对的子程序一次或 n 次，既然程序是在 CS:119h 处离开时回应 AX 的值，可见玄机就是在 CS:119h 处，这回我们再花时间进入 CS:119h 处看看。

```
3811:0118 0E PUSH CS
3811:0119 E8E902 CALL 0405
3811:011C 83C408 ADD SP,+08
3811:011F 0BC0 OR AX,AX
3811:0121 750D JNZ 0130
```

[同样的 CS 及 IP 都不是原来的值，和上述的程序段也无关]

这时你会发觉你输入的密码经过了一连串的换算，而且密码不正确的话换算出来的结果都是 04D2h，在 CS:13Eh 你可以看到，BX 是经由你的密

码运算后所求出的值，然后加上 256Ah 后再从此地址中取得一个 Word 放入 AX 中，再将 AX 摆入［BP-04］中，而 CS:145h 的［BP+0C］中则是你的密码经换算后的值 04D2h，比较后会影响［BP-02］的值，然后程序再作［BP-02］的判断。

```
3811:011B 9AA41E0000      CALL    0000:1EA4
3811:0120 83C40C          ADD     SP,+0C
3811:0123 FF76FA          PUSH    [BP-06]
3811:0126 FF76F8          PUSH    [BP-08]
3811:0129 9A9C190000      CALL    0000:199C
3811:012E 83C404          ADD     SP,+04
3811:0131 8B5E08          MOV     BX,[BP+08]
3811:0134 6BDB14          IMUL    BX,14
3811:0137 8B460A          MOV     AX,[BP+0A]
3811:013A D1E0            SHL     AX,1
3811:013C 03D8            ADD     BX,AX
3811:013E 8B876A25        MOV     AX,[BX+256A]
3811:0142 8946FC          MOV     [BP-04],AX
3811:0145 8B460C          MOV     AX,[BP+0C]
3811:0148 3B46FC          CMP     AX,[BP-04]
3811:014B 750D            JNZ     015A
3811:014D C7067E150100    MOV     Word Ptr [157E],0001
3811:0153 C746FE0000      MOV     Word Ptr [BP-02],0000
3811:0158 EB05            JMP     015F
3811:015A C746FE0100      MOV     Word Ptr [BP-02],0001
3811:015F 8B46FE          MOV     AX,[BP-02]
3811:0162 E915FF          JMP     007A
```

这回我们就从此程序段着手

```
3811:013E 8B876A25        MOV     AX,[BX+256A]
3811:0142 8946FC          MOV     [BP-04],AX
3811:0145 8B460C          MOV     AX,[BP+0C]
3811:0148 3B46FC          CMP     AX,[BP-04]
```

将此段程序改成

```
3811:013E 8B46FC        MOV     AX,[BP-04]
3811:0141 90 NOP
3811:0142 89460C        MOV     [BP+0C],AX
3811:0145 8B460C        MOV     AX,[BP+0C]
3811:0148 3B46FC        CMP     AX,[BP-04]
```

也就是说将［BP-04］及［BP+0C］内的值都设成一样，让比较出的结果是"对"的，如此一来只要后来的程序也是呼叫此子程序，则永远回应"密码正确"，当然你也可以改 CS:14Bh 的 JNZ 为 JMP，但是万一后来的程序段是直接比较［BP-04］及［BP+0C］两个 Word 是否相同时那就麻烦了，所以为了预防万一，在此处就将两个地址内的值都设成一样，一劳永逸。

第二章　游戏修改常用工具介绍

第一节　GameBuster 4

一、载入方法

GameBuster 4 载入时会自动判断你所使用的图形界面卡，若有判断错误时，你可以加入以下参数执行：

GB /H :执行单色

GB /C :执行 CGA

GB /E :执行 EGA

GB /V :执行 VGA

GB/V = ?

? =0 代 表 标准 VGA CARD

? =1 代 表 曾 式 ET3000 SVGA CARD

? =2 代 表 曾 式 ET4000 SVGA CARD

? =3 代 表 TRIDENT SVGA CARD

? =4 代 表 ATI SVGA CARD

? =5 代 表 EVEREX SVGA CARD

? =6 代 表 PARADISE SVGA CARD

? =7 代 表 VIDEO 7 SVGA CARD

? =8 代 表 TSENG 640X480 MODE

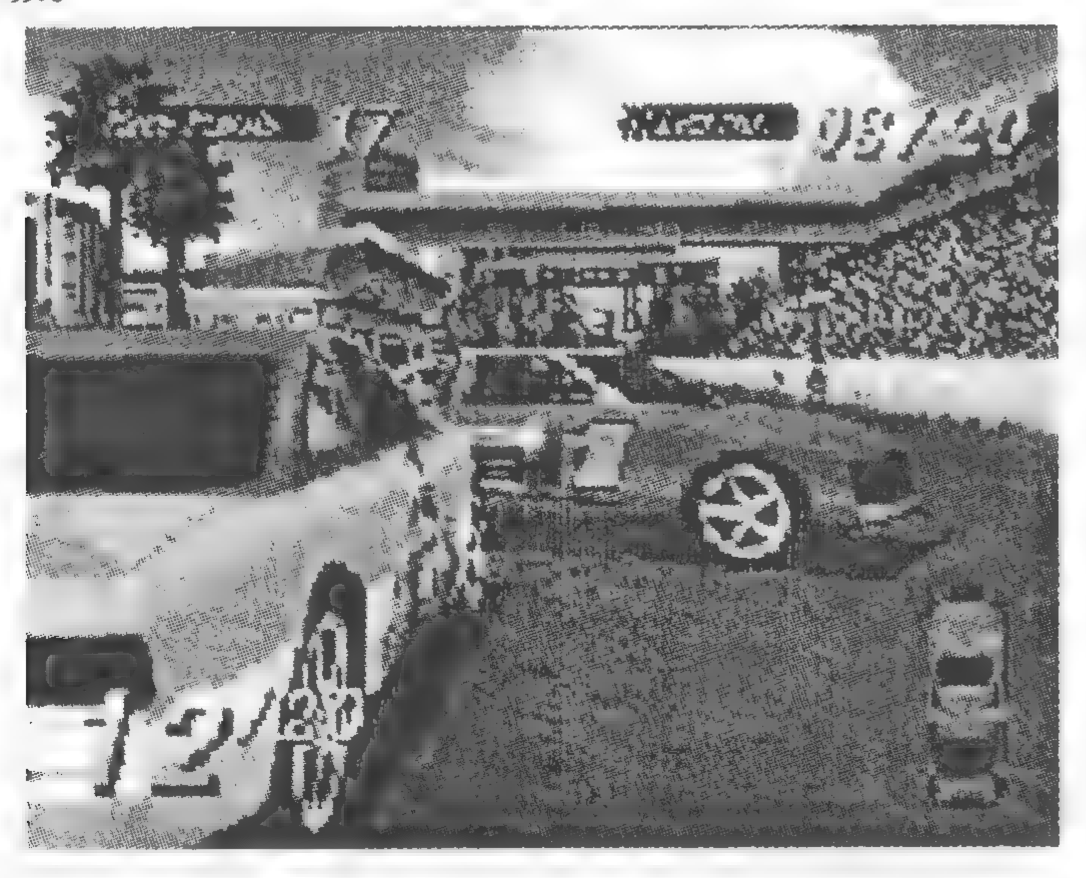
? =9 代 表 GHIPS & TECH SVGA CARD

? =A 代 表 GENOA SVGA CARD

* 硬件参数

如果载入 GB4 之后，电脑会当机或无法叫出 GB4，你可以试着使用下列参数 GB/I"：改变 GB4 所使用的中断地址，"之值为 1 至 9GB/NI：不重设电脑的中断控制器，此一参数会使得 GB4 的拦截力减弱，使得在某些 Game 之下

无法叫出GB4,若你的电脑使用了EMM386.SYS的程序,GB4也会自动执行此一参数。



* 功能说明

在游戏中连续按[CTRL]键两次可叫出GB4的主选单,使用完毕后按下[ESC]键可以跳出。

* 主功能表

0.GAME TABLE(地址记录表格)

找出游戏中储存资料的地址之后,便可将你所选定的地址及其注解填入表格内,以利往后的使用。

按[ALT]+[1]TO[8]便可将选定的地址及其注解填入表格中。

按[1] TO [8]则能把数值写入该选定地址中。

按[SHIFT]+[1]TO[8]锁定该地址的内容,使得该地址的数址保持不变,再按一次可以解除锁定。

[S]键可将表格存入驱动器中。

[L]键则从驱动器上载入表格。

1.Address Analysis(地址分析)

此项用来让使用者输入欲寻找地址的数值，以便让游戏克星根据这些分析值来展开搜寻的工作。在第一次选择这项功能时，屏幕上会询问你是要进行高阶分析或低阶分析 Level(H/L)：? 若你要寻找的变数是可以确切得知的数值，如现存的球数，人数，关数等，你便键入[H]也就是选择高阶分析。如果要寻找的是以图型方式来表式，而不知道其确实的数字，如游戏中的能源长度，主角的体力等等。我们便键入[L]也就是选择低阶分析的工作方式。

选择完分析方式之后，游戏克星会问你：Analysis Valueo1：? 也就是第一个分析的数值是多少，你便输入当时游戏中你所要寻找的变数的数值。若你所选择的是低阶分析的工作方式，不能确定其数值，你可自行估计一个大约的数值代替。随着游戏的进行，你也跟着输入数次分析值，如此游戏克星便可依照你所供的资信，找到其变数的地址。

若你要重新分析新的变数，可以在输入分析值时输入英文字母[X]，此时游戏克星的分析系统便会重新回到启起状态，你便可以进行下一个变数的分析。

游戏克星的输入系统为 16 进制，故你所填入的数值范围为 00～0F。若你要输入数值为 10 进制则数值范围为 0～255，并起在数值前加一"/"号，游戏克星便会将其转换为 16 进制。低阶分析的原则是：变数越大，则输入的分析值也要变大，变数越小，则输入的分析值也要变小。变数不变时，其间所输入的分析值也要一样。

2. ListAddress(列出符合分析条件的地址)

在你使用功能 1 输入三个以上的分析值后，便可利用此功能列出你所要寻找的变数地址。如果所列出的地址太多时，表示使用者所输入的分析值次数不够，此时应再用功能 1，多输入几个分析值，便可以滤掉许多不相干的地址，等到所列出的游标，让使用者选定最有可能的地址，被选定的地址前会出现一个"＊"号，而在输入地址时便可用"＊"号来代替选定的地址。

3. Modify Memory(修改内存)

此功能让你读出或修改内存的内容。

按[R]键表示读取内存的内容。

按[W]键表示修改内存的内容。

选择完读取或是修改项目之后，便要输入内存地址，此时入你事先在功能 2. 中选定地址的话，会出现一"＊"号，直接按[Eenter]键跳过。

输入地址之后你便可以读取或填入数值。

4. Trace(指令追踪)

此功能可找出改变某一内存地址内容的指令,并加以除去达成使内存内容保持不变的目的。例如我们可以找出砖块游戏程序中,负责把球数减少的指令,然后去除它,以后不管球掉下多少个,球数还是不变。

若你使用 EMM386.SYS 的程序,TRACE 功能会在某些 Game 之下可能无法发生功能(TRACE 时不会减慢速度),此时可避免载入 EMM386.SYS 或用 QEMM 取代之。

5. Mous key(鼠标模拟键盘)

此功能能让你用鼠标来代替键盘控制游戏,并且可以与键盘配合时使用。

进入此功能后便出现以下四个选项:

(1)Enable Mousekey(启动动鼠标控制功能)选择此项按[Enter]键,起动鼠标控制功能。

(2)Dsable Mousekey(取消鼠标控制功能)选择此项按[Enter]键,取消鼠标控制功能。

(3)Define Mousekey(定义鼠标控制功能)此项目让你设定鼠标的移动及按钮分别要代表键盘上那一些按键。

(4)Parameters(设 定 滑 鼠 的参数)此项目让你设定控制鼠标的一些参数。请以游标选择参数项目之后,用[Enter]键及左右方向键来设定参数。

(A)设定鼠标左边钮为连发及其连发速率。

[Enter]键:设定/取消连发。

左右方向键:设定/取消连发。

(B)设定鼠标右边钮为连发及其连发速率。

[Enter]键:设定/取消连发。

左右方向键:设定/取消连发。

(C)Sensitivity(设定鼠标灵敏度)

左右方向键:设定鼠标灵敏度。

灵敏度的数值越小则鼠标越灵活。

(D)Sustain Limit(设定持续移动的临界值)

左右方向键:设定临界值。

在某些游戏中主角必须一直往左或右走,此时你的鼠标也一直跟着移动,恐怕就要“出界”了。所以只要你的鼠标持续往同一方向移动一段时间,便会设定为持续移动。也就是当停下鼠标之后,也还是等于往原先的方向移动。而这段时间便是持续移动的临界值。临界值越大,则鼠标要往同一方向移动较长的时间,才能变为持续(自动)移动。临界值越小则只要鼠标一动一下便等于一直移动了。

(E)Direction(移动方向数)

[Enter]键:设定八或四方向移动。

若你设定八方向,则当鼠标往右上方移动时,程序会同时送出往上及往右两个按键的信号。若设定四方向,则只会送出上下左右键中的一个信号。一般来说设定为八方向较为灵活,而游戏中的主角无法往斜的方向移动(如某些走方格子的 RPG),则设定为四方较好。

6.Other Opiions(其他功能选项)

进入此选项之后便会出现以下几个附属功能的选项:

(1)Define Ketboard(重新定义键盘)

此功能让你能重新设定游戏的控制键。例如原先游戏的发射键是按[Enter]键,而你欲将其改为使用[Alt]键。请在进入键盘定义表后,先按[Alt]键,再按[Enter]键,再按[ESC]键跳出即可。若你要清除掉原先的设定,只要进入在键盘定义表后,不设定任何按键,而直接按[ESC]键跳出即可。此功能应等游戏开始进行之后再使用。

(2)Gamespeed(调整游戏速度)

此功能可加快或减慢游戏的进行。请把游标移至此选项之后,以左右方向键来设定速度。由于每个游戏在开始时会先设定速度,故此功能应在游戏进行中此用。加速功能可能在某些游戏中无法生效。如有此情行请把速度调回“00”,再继续进行游戏。

(3)Magic Window

此功能能使你的电脑屏幕有如电视墙的效果。请把游标移至此选项之后。按[Enter]键便可设定电视墙的效果。在你设定电视墙后,可以利用左右方向键来设定三种电视墙的显示模式。.Mode1 四个分割画面。

.Mode2 左右两个分割画面。

.Mode3 上下两个分割画面。

你必须有 VGA 卡才能使用此功能,若你使用的是标准 VGA 卡,你可以有 EGA 模式之下的电视墙功能。若你有 Supervga 卡则能使用电视墙的全部功能。

(4)Quitto DOS(回到 DOS)

把游标移至此项之后.按下[Enter]键两次,便可不必重新开机而跳回 DOS 下。如果游戏中使用声霸卡的语音功能,请使用游戏中所提供的正常跳出方式,以免下一个也使用声霸卡语音功能的游戏无法正常工作。

7.Save/LoadGame(储存/载入游戏)

由于有些游戏内容太长,不是短时间能够完成,或是难度太高,经常有一失足成千古恨的情形发生。在紧要关头便可以利用此一功能先将游戏进度储存在磁盘上,等到不小心阵亡或下次重新开机时,再载回你储存的游戏进度,便不必从头开使玩了。

控制键说明

游戏克星召唤键:

游戏进行中按键盘左下方的[CTRL]键两次,便可叫出游戏克星的主选单,按[ESC]键便可跳出游戏克星并回到游戏中。

以下的控制键均在游戏克星的主选单下使用

[CTRL]+[P](切换显示页)

如果使用者呼叫游戏克星后却看不到游戏克星的主选单画面时,请连续按下此功能键切换至游戏克星主选单所在的画页,等跳出游戏克星之前再用此功能切回原先游戏所显示的画页,并按下[ESC]键回到游戏中。

[CTRL]+[S](显示完整的画面)

此功能可配合抓图程序使用。按下[CTRL]+[S]后游戏克星会把主选单隐藏起来,此时屏幕上所呈现的是完整的游戏画面。你便可将屏幕的图形用先前所载入的抓图长驻程序抓下来。完成后再按[ESC]键回到主目录。抓图长驻程序应在游戏克星程序之前先载入。[CTRL]+[H](改变游戏克星召唤键)

由于游戏克星是以连续按两次[CTRL]键叫出。有些游戏也是使用[CTRL]键。为了避免冲突,此功能可将召唤键由[CTRL]改为[TAB]键,下次欲叫出游戏克星时,便应改按[TAB]两次。[CTRL]+[Q](回到 DOS)欲跳出游戏时,按下[CTRL]+[Q]便可结束游戏,跳回 DOS 下。

二、固定按键

如果游戏中某些按键需要一直按住,如唯我独尊的蹲下键([TAB]键),或射击游戏中的发射键。你可以请游戏克星代替你按这些键。作法为:按住你所要固定的这些键之后,叫出游戏克星,等主选单出现之后再放开这些键。如此一来游戏克星就会认为那些键一直按着的了。如果你要解除这项功能,只要在游戏中再按一次这些键便可以了。

QEMM6.0 使用

若你使用了 QEMM6.0 版,请注意下列事项:

1. 在执行游戏克星的硬盘安装及反安装过程之前,你的 QEMM 参数列中若有 ST:M 或 ST:F 的参数,请先加以去除。

2. 欲顺利执行游戏克星,请调整你的 QEMM 参数列

(1)若你的参数列中有 ST:M,请在其后再加上 XST = F000。(或改用 ST:F)

(2)若你的参数列中有 ST:M,则游戏克星无法判断你使用的 SVGA 卡,故请在执行游戏克星时加上/V = ? 的参数,? 的数值请看开头。

(3)经过上列的参数修正,使用游戏克星还是有当机的情形的话,请将 QEMM 参数列中的 ST:M 及 ST:F 去除。

第二节　游戏巫师 GameWizard

游戏巫师使用说明:

游戏巫师(专家)现在支持以下的特色:

1. 强大的搜寻引擎能够发现几乎任何事物可想像的。
2. 能变更与冻结游戏的参数。
3. 能在游戏之内看任何文件。
4. 改变游戏速度。
5. 能创造个人的“伪装画面”,并于游戏中使用以欺骗他人。
6. 屏幕保护程序延长显示器的寿命。
7. 能中止与看屏幕。
8. 能储存与载入游戏,随时或任何地方,不管这游戏是不是有这功能。
9. 能从在任何游戏之内跳回到 DOS。

10. 能在任何游戏之内执行 DOS SHELL。

安装/执行/呼叫 游戏巫师(专家)

把游戏巫师(专家)的所有文件拷贝到硬盘(最好建立一个新的子目录存放,例如 C: \ GW),在 AUTOEXEC.BAT 中的 PATH 指令后加上存放游戏巫师(专家)的子目录名称(例如:PATH C: \ GW),执行 GWSHARE.EXE 使游戏巫师(专家)常驻于内存 (如果未在 AUTOEXEC.BAT 中的 PATH 指令加上存放游戏巫师(专家)的子目录名称,就须先切换到存放游戏巫师(专家)的子目录中,再执行 GWSHARE.EXE)。当游戏巫师(专家)常驻于内存后,可随时按 [']键呼叫出游戏巫师(专家)。



一、使用游戏巫师(专家)

Memory Address Search 内存地址检索

这[内存地址检索]功能将能够让你在游戏中搜寻一些项目(数值),例如:如子弹数,人数,钱等等。[内存地址检索]功能提供有三种搜寻模式:基本/中等/进阶;中等与进阶的搜寻模式只提供给游戏巫师(专家)的注册版本.在搜寻栏输入你想找出的数字,按下执行键开始搜寻。

[ctrl E] 启始一个新的搜寻目标。

[ctrl P] 放弃前一个输入的数值，并重新输入(通常被使用于输入错误的数值时)。在这以下的部分将说明每一种搜寻模式。

[Basic][基本的]

基本的搜寻方法使用于当你正好知道你欲寻求的数值，(如:钱，人数，子弹，等等。) 假设游戏一开始有十条生命。启动游戏巫师(专家)，选择[内存地址检索(Memory Address Search)]，再选择 [基本的(BASIC)]搜寻选项；在搜寻栏键入欲寻求的数值开始搜寻，按[ESC]离开游戏巫师(专家)返回到游戏。继续玩这游戏直到所求的数目(人数)已经改变，然后又启动游戏巫师(专家)，选择[内存地址检索]，再键入所求的数目(人数)的新数值。假如游戏巫师(专家)发现了 8 个以下的可能存放数值的内存位置，它将自动地跳到[内存地址检索的成果屏幕]等候你作一个选择。重覆上面的流程，不断地对游戏巫师(专家)输入新的搜寻值，直到搜寻发现存放所求数目(人数)的内存地址。当搜寻一个数目时，游戏巫师(专家)也将同时搜寻较那数值小 1 的数。这是因为有 时游戏实际储存的值会较游戏显示的数值小 1。一些游戏程序设计师大多使用这方式来储存游戏数值。

[Intermediate & Advanced][中等的 & 进阶的]

这两种搜寻方式被使用于当欲搜寻之项目(数值)无实际值时，例如：能量长条，游戏座坐标，库存项目，无敌，等等。

程序设计师有时候基于某理由，会故意地储存这类型资料。

游戏巫师(专家)同时提供[中等与进阶]的搜寻模式，去搜寻这些类型的资料。

Result of Memory Address Search 内存地址检索的结果

在使用[内存地址检索]功能找出了存放数值资料的可能地址后(通常这地址会有数个)，使用者必须借由[内存地址检索结果]功能，来浏览及选择其中的内存地址。当以[基本的]搜寻模式搜寻一个项目(数值)时，通常只有几个可能的地址被发现。然而，或许会有更多可能的地址(超过八个)被发现；当选择使用[中等的]与[进阶的]搜寻模式[内存地址检索的结果]功能将允许使用者利用游标键选择浏览 100 个可能的内存地址。我们可经由移动黑色光棒选择一个最符合搜寻条件的内存地址，然后按键选定，假如超过 100 个地址被发现，将会显示信息？需要更多的搜寻条件(数目)，用以决定正确的内存地址……"，被选中的内存地址，将可以使用于[内存位置表格]和[编

辑内存内容]功能。

当超过一个以上的内存地址被搜寻发现时,通常得使用尝试错误来于决定何者才是实际存放资料的地址。在使用[内存地址检索的结果]选定可能的内存地址后,再选[内存位置表格]功能,使用者便可将所选择的地址输入[内存位置表格]功能。经由[内存位置表格]功能建立一个"目录的数值地址表",这个"目录的数值地址表"可锁定并更改的我们先前所找到的项目(数值)的值及地址。

每个"目录的数值地址表"包括四个栏位:

锁定:显示这个项目(数值)被锁定与否;

说明:那个用于识别这"目录的数值地址表";

地址 :这内存项目的位置;

数量 :为某指定的地址(即所找到的项目/数值)的现值。

请注意地址栏是使用十六进制,数量栏是使用十进制的格式。

[O]:修改"目录的数值地址表"的内容。

[C]:清除"目录的数值地址表"。

[E]:建立/编辑"目录的数值地址表";一旦位于此编辑模式,便可在屏幕的底部发现下列命令:

[TAB]-移到下一个栏位。

[Ctrl-S]-输入选择的地址进入这"目录的数值地址表"。

[Enter]-执行对"目录的数值地址表"所做的修改。

[Esc]-放弃全部的修改。

[F]? 选择一个"目录的数值地址表",使它的内含值不会被游戏变更(亦即不死,无敌)当"目录的数值地址表"被"冻结(锁定)"后,在左方的锁定括号内将会出现亮点。

[Ctrl-L]:载入一个以前储存表格至内存。

[Ctrl-S]:储存所有的'目录的数值地址表'到驱动器。

[Esc]:返回到主功能表。

Edit Memory Contents 编辑内存内容

[编辑内存内容]功能可让使用者方便地编辑一个被选定的内存区域,这通常对于有大量 的资料需要被更改时特别有用。(含有"好用的"搜寻字串的功能)在本功能内,按下:

[E]? 编辑现在显示于屏幕的内存区域。

[G]? 直接输入(跳到)欲编辑的地址值。

[H]? 十进制/十六进制 数值转换。

[TAB]? 转换 HEX/ASCII 输入模式。

[Ctrl - S] - 储存编修结果至内存。

[Esc] - 结束

[TAB] ? 目录的数值地址表 hex/decimal 模式转换。

[Enter] - 执行修改后的内容。

[Esc] - 返回上一选项。

[S]? 由现在所在内存地址,向下搜寻一个 十六进制(HEX)/ASCII 字串。

[TAB] - 转换 HEX/ASCII 搜寻模式。

[Ctrl - C]切换搜寻资料时的敏感度,(显示亮点表示高敏感度)。

[N]? 重复向下搜寻。

[Ctrl - G]? 跳至已被选定的内存地址(通常这在修改 RPG 的人物属性/状态时特别有用 ,只须先找到/选定某一属性的地址,就可以直接跳到该地址,配合[E] 编辑功能修改所有的属性资料)。

File Viewer – Display Text File 文件查阅器 - 观看文件

这功能使游戏巫师(专家)能在游戏执行中,观看任何文档。这文件查阅器同时含括了一个超级的快速搜寻功能。

Game Playing Speed 游戏进行速度

游戏巫师(专家)能减慢和加速游戏进行速度;可利用移动游标键选择调整速度。这个功能并不适用于所有的游戏,在大多数的游戏中速度能被减少,但对于某游戏就只能够增加速度。在一些游戏,程序被设计成只能在一个特定的速度执行。变更执行的速度可能会导至游戏结束、当机或其他异常状况。(如果执行本功能会出状况时,可使用这 RECALC 参数)

二、Protect Screen 屏幕保护

屏幕保护功能,能暂时清除屏幕的画面,以延长屏幕寿命。

假如在某特定时间内没有按下任何键,游戏巫师(专家)将会自动启动本功能,这段“特定”的等待时间预设值是 3 分钟,可设定的时间范围是 1 ~ 60 分钟。用 /B = 参数可设定及储存该预设的“等待”时间。例如:设定“等待”

10分钟无按键便启动本功能,使用 GWSHARE /B = 10 参数。

BOSS screen with password option 伪装画面(老板画面)及密码选项“伪装画面(老板画面)”功能的作用是可以把一个自选的文字模式画面,取代(遮住)游戏画面。当偷玩游戏时,若有人靠近,便可以把屏幕切换到自选的“伪装画面”,以防被发现偷玩游戏,这就是本功能的作用。当使用“伪装画面”功能后,必需输入密码才能脱离此“伪装画面”,这个密码内定是 GW,可以使用 /P = 参数来设定一个新的密码;例如:要设定新的密码叫 BOOK ,就要使用 GWSHARE /P = BOOK 这行参数;密码更改过后,游戏巫师(专家)将记录此一密码,直到重新设定新密码。

如何创造一个新的“伪装画面(老板画面)”?

首先必须从游戏巫师(专家)目录删除 GWSHARE.BOS 文件,然后执行游戏巫师(专家),当删除 GWSHARE.BOS 档后,第一次执行“伪装画面(老板画面)”功能时,游戏巫师(专家)便会抓下当时的画面(限纯英文文字模式),使其成为新的“伪装画面(老板画面)”。例如游戏巫师(专家)的文件存放在 C:\WZ 内,先 DEL C:\WZ\GWSHARE.BOS,然后执行 GWSHARE,如果要新作的“伪装画面(老板画面)”内容是 PE2 的执行画面,就执行 PE2,然后叫出游戏巫师(专家),选 [BOSS screen with password option]功能,如此就完成了新的“伪装画面(老板画面)”:PE2 的执行画面。(别奢望能创造出一个含有中文的“伪装画面(老板画面)”,那是不太可能的)。

View Current Program Screen 查看现在程序屏幕

这功能可供使用者查看现在的游戏屏幕。由于在游戏中呼叫出游戏巫师(专家)时,游戏画面往往会被游戏巫师(专家)遮住,本功能可以把画面回复至游戏画面。

Load Previous Saved Program From Disk/Save Current Progran To Disk 储存 & 载入游戏

游戏巫师(专家)提供了使用者储存与载入游戏的功能,这功能可在游戏进行的任何时候,储存或载入游戏。本功能主要是为了那些没有“储存/载入游戏功能”或“只允许在某特定地方储存”的游戏而设计。

Crash Back to DOS (Exit the Current Program)结束游戏回到 DOS 一些游戏并没有结束游戏回到 DOS 的功能,游戏巫师(专家)的 [Crash Back to DOS (Exit the Current Program)] 功能可以强迫游戏结束并回到 DOS 。

DOS Shell 暂时跳到 DOS 模式

游戏巫师(专家)的 [DOS Shell] 功能,可以在游戏里暂时中断游戏而暂时跳到 DOS 模式;当暂时跳到 DOS 模式后,可以在 DOS 提示符号下输入"EXIT"来回到游戏中,继续进行游戏。

主功能表的杂项命令,那是被用以增加程序相容性的一些隐藏键。

灰[-]键 : 用在一些较慢的电脑系统

灰[*]键 :相当于 [Esc]键合的作用

能被使用的参数:

/B = ? 设定屏幕保护功能的等待时间。

范围:? = 1 ~ 60。例:设定屏幕保护的等待时间为 10 分钟,GWSHARE /B = 10 /I = ? 交互的中断设定。

范围:? = 1 ~ 9 .例:改变这交互的中断设定为 5,GWSHARE/I = 5

/K = ? 设定一个新的呼叫热键。

? 是新的键名.例:设定新的呼叫热键为[F1],GWSHARE /K = F1

按键代名	实际按键
RSHIFT	右 [Shift]
GMINUS	灰 [-]
GPLUS	灰 [+]
CTRL	左/右 [Ctrl]
ALT	左/右 [Alt]
TAB	[Tab]
F1	F1
F2	F2
F3	F3
F4	F4
F5	F5
F6	F6
F7	F7
F8	F8
F9	F9

F10　　　　　F10

/P=？为“伪装画面(老板屏幕)”设定一个新的密码,最大的长度是8字元。

例:设定新密码为CLOUD,GWSHARE /P=CLOUD

/S? 设定资料交换区使用DISK/EMS/XMS =＞？= D/E/X。例:交换到磁盘使用,GWSHARE /SD

/T 这选择防止系统时间更新,当在游戏巫师(专家)之内。

/U 这选择从内存将除去游戏巫师(专家)。

/V? 设定影像交换速度,？ = Fast 快 (F)/ Slow 慢 (S)。

例:使用慢的影像交换使用,GWSHARE /VS

进阶的指令行参数:

/DELAY 设定一个新的延迟参数。

系统	延迟参数
286-20	784 (different scale)
386-25	336
486-33	1344
486-66	3584

/INSTALL 这选择将允许安装游戏巫师(专家),不管它是不是已经常驻于内存。

/RECALC 选择使用Recalculate一个新的延迟因素。当使用不同的内存管理程序时这 也许是必需的。

/SBIRQ 强制设定声霸卡的IRQ。

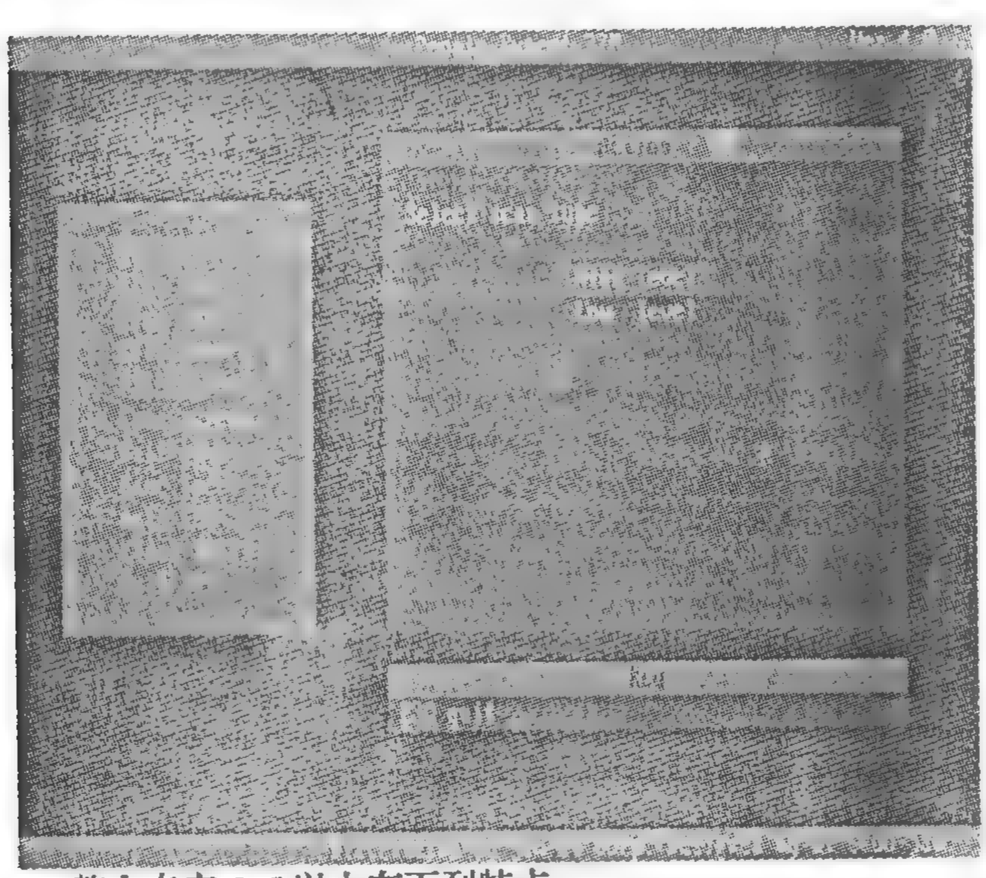
例:设定IRQ为7,GWSHARE /SBIRQ=7

/SBPORT 强制设定声霸卡的PORT地址。

例:设定PORT为7,GWSHARE /SBPORT=220

/TRIDENT=？用于修正TRIDENT VGA卡的硬件误差。(参数中的？可为ON或OFF) /TRIDENT=ON 这选择被用于:当使用游戏巫师(专家),游戏的屏幕顶端有不正常时。这参数使用一次后,游戏巫师(专家)将永久地自动使选用这参数。假如希望去除这功能时,必须使用 /TRIDENT=OFF 参数。

第三节　整人专家



一、整人专家 2.5 以上有下列特点

1. 超强扫描功能。

2. 完整内存编辑功能。

3. 100% 有效的表格记录功能，不论内存的变动与否。

4. 支援 XMS。(延伸内存，需安装驱动程序，如 HIMEM.SYS，QEMM386.SYS 等)

5. 支援 VGA，Super VGA 各种模式。

6. 只占用 10K 左右的主内存，并且可以 Loadhigh，就能不占用主内存。

7. 操作简便，相容性高，不会和 EMM386.EXE，抓图程序 等冲突。

8. 拦截能力超强。

整人专家 4.0 新增特点

1. 新增支援 DOS Extender 的游戏，如绝地大反攻，毁灭战士 (DOOM)，模拟城市 2000 (SC2000)毁灭，战士 2 (DOOM 2)，快乐天堂(THEME PARK) 及 3.0 无法改的例如雷电等游戏。

2. 新增支援日文 DOS/V，可修改日文游戏。

3. 新增鼠标呼叫功能，能拦截的游戏几乎达到 100%。

4. 新增抓图挂勾，并附抓图专家，用整人专家也可以抓图罗，并且可以抓 SVGA 的图片。

5. 新增 Game Speed 功能，包含 Turbo 及 Delay。

6. 新增键盘及鼠标 Hot Write 热键。

7. 新增支援各种 Super VGA 卡，包括 VESA 标准，Tseng，Trident 系列等。

8. 新增老板来了兼屏幕保护按键。

9. 加强表格功能，合并 Lock 功能并增加注释(Comment)，开关自动锁定(Switch)，修改地址(Addr) 等功能。

10. 增大十进制扫描范围由 0 至 4294967295 (FFFFFFFFh)

11. 改进拦截能力，加强稳定性，解决 INDOS 问题，加强内存编辑功能，加强使用界面，修正数只 Bug。

12. 增加快速方便的 SETUP 程序。

13. 线上阅读，可在一边执行游戏又可读档，例如攻略等等，并可读中文档。

14. Dos Shell 可在游戏之中暂时跳出，并且把游戏所暂的内存以完全挪到 XMS OR EMS (Extender 的游戏例外)，如果内存够大连中文系统都可在入使用，并无任何问题。

二、配备

1. 适用机型 ：286 以上相容机型，以及 1MB 以上的内存。

2. 屏幕模式 ：VGA，Super VGA 支援的有：VESA 标准 (S3，ET4000/W32..)，

Tseng 系列 (ET3000，ET4000/AX)，Trident 系列 (TR8800，TR8900，TR9000)…… 等等，只支援 VGA 以上的显示卡。

3. 作业系统 ：建议使用 DOS 5.0 以上，亦支援日文 DOS/V。

4. 整人专家 ：完整之 整人专家 4.0 应有下列文件：

INSTALL.EXE……整人专家 4.0 安装程序

FPE.BAT ……整人专家 4.0 执行程序

FPEMAIN.COM ……整人专家 3.0 一般游戏执行程序

FPE32M.COM ……整人专家 4.0 32M 执行程序

FPESETUP.EXE ……整人专家 4.0 参数设定程序

BATC.EXE ……FPE.BAT 控制程序

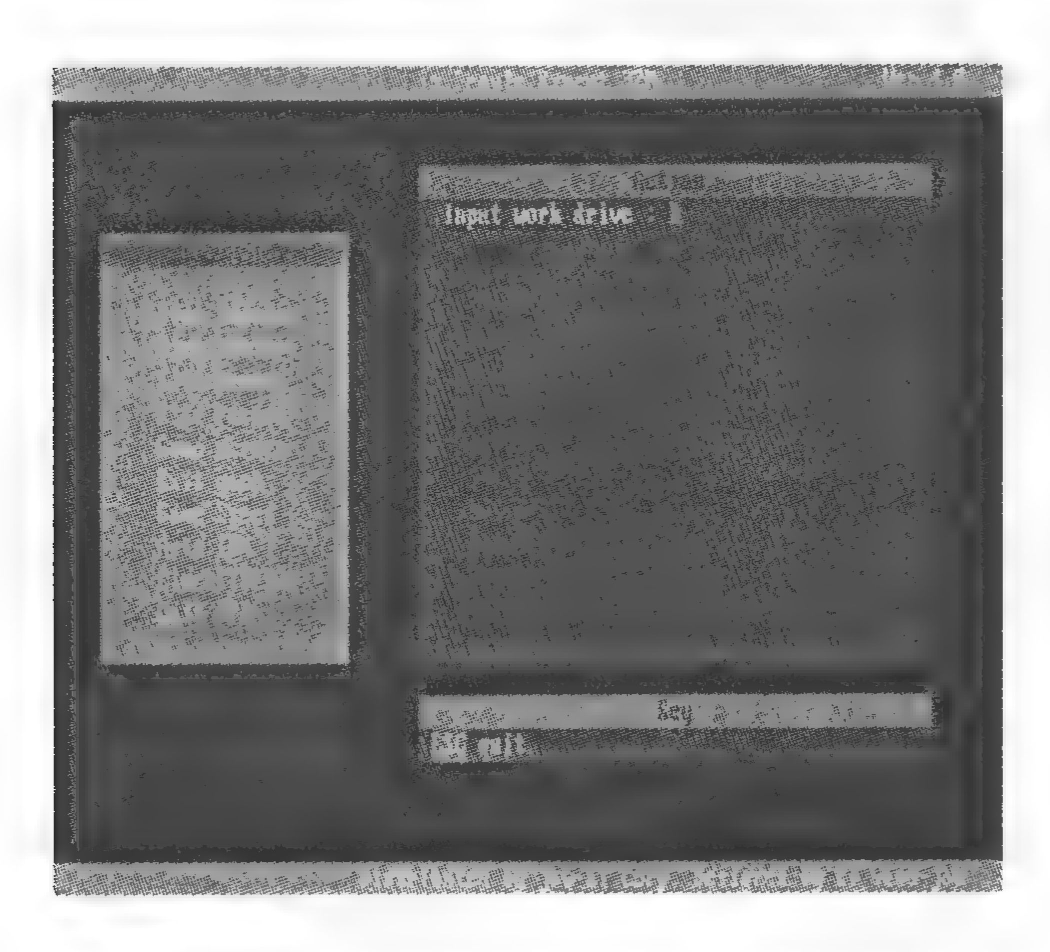
CBOOT.EXE ……建立开机磁盘的程序

GPE.COM ……抓图专家 2.0，需配合 FPE 4.0

SPE.EXE ……秀图专家 2.0

AL.COM ……自动锁定程序.

FPE.LOG ……整人专家 LOGO 画面



三、安装

将拷到的整人专家 4.0 磁盘放入驱动器 A 或 B 中，执行 INSTALL. EXE；输入欲安装的路径(若你想用内定的 C:\FPE，可以直接按[Enter])，并且回答是否要在 C:\AUTOEXEC.BAT 中加入整人专家的路径，如果你是第一次安装，请回答 Y (Yes)，会让以后的使用更方便；然后就完成安装了。

CBOOT.EXE 建立开机磁盘

☆ 如果你有 8MB 以上的内存或者是你会写 DOS 6.0 的多重开机模组，请略过此小节。安装完成后整人专家会问你要不要建立开机磁盘，开机磁

盘是为了玩 DOS/4GW 的游戏用的，底下将会有说明；若你选择要，INSTALL.EXE 会呼叫 CBOOT.EXE 来执 行，请准备好一片空白磁盘以作为开机磁盘；CBOOT.EXE 会在一开始执行时会警告你"该磁盘将被格式化!!"，请确定在驱动器中的是一张空白磁盘，确定后可按 C 键继 续；当 CBOOT.EXE 问你要不要格式化另外的磁盘"format another?"时，请按 N。

一切完成后，就大功告成了，不过载入的文件只有在这台电脑能使用，若以后你想要换主机板，VGA 等界面卡或想要拿到别台电脑使用，请重新安装整人专家。INSTALL.EXE 不会对硬盘做任何不正常的写入，请安心使用。

四、设定 SETUP

FPESETUP.EXE 是参数设定程序，可以辅助你设定参数，你就可以不用键入任何参数了。(除了 R 及一些不常用的参数……) FPESETUP.EXE 会在本身所在的目录下自动产生 FPE.BAT 执行文件；执行 FPESETUP.EXE 后，你可以上下移动红棒或鼠标,选择要设定的项目，并按下 [Enter] 或鼠标的右键，就可以设定此项目的开启或按键了。另外，功能键 [F3] 储存并结束，[F4] 或 [Esc] 为结束但不储存。

第一项选项"Use FPEMAIN ver"询问你是否要使用 FPEMAIN 版本；FPE32M 版本及 FPEMAIN 版本稍待会说明……如果你对如何判别是否为 DOS Extender (DOS/4GW) 的游戏不是很了解的话，请设定为 OFF，整人专家会自己辨认。但是如果你有下面情况时，请设成 ON，自行选用 FPEMAIN 版本或 FPE32M 版本。

1. 你的电脑是 286：笔者尚未见过使用 286 DOS Extender 的游戏，请完全使用 FPEMAIN 版本即可。

2. 你没有足够的上层内存 (UMB)：FPE32M 必须使用主内存 22K，而 FPE32M 只需要 12k 主内存 + 76k XMS。所以如果是一般的游戏，可以选用 FPEMAIN 版本节省主内存的使用.

3. 相容性问题：FPE32M 版本由于硬件的特性，锁定值必须为偶数个位字节，如果你只输入 1 个位字节，如"01"，它会自动帮你补上 0，如"01 00"成为偶数个位字节，但是这样在某些游戏上可能造成问题，所以遇上这种问题时请选用 FPEMAIN 版本。

A，C，X，H，L，W，M 等各项参数的使用方法及说明，请参考下面参数

说明，如果你不想让 FPE32M 版本吃掉你的 XMS 内存，可把 X 参数后的值设为 0。

最后一项选项“Load GPE”询问你是否载入抓图专家，载入抓图专家后，整人专家就有抓图功能了。如果要，请把红棒移到这个选项，并按下 [Enter]，键入所要存放影像档 *.GPE 的路径就可以了，如果想直接存在游戏的那个目录下，请输入路径时直接按 [Enter]。

五、载入方式

如果你对分辨是否为 DOS Extender (DOS/4GW) 的游戏不很了解的话，请直接把 FPESETUP.EXE 中的选项“Use FPEMAIN ver”设为 OFF，就可以跳过下面 FPE 两个版本的说明。

一般来说，游戏的设计方式分成两种，一是使用 DOS Extender (注 4) 的，一是不使用 DOS Extender 的，也就是传统一般游戏……所以，整人专家载入的方式也分为两种。Fpemain 版本和 FPE32M 版本，如果你能够知道这个游戏是否用了 DOS Extender 的话，正确的选择载入的整人专家版本将会提升你修改的效率，但是 FPE32M 版本也是能够修改传统一般游戏的。

如何辨认是否为 DOS Extender 的游戏请参考下面。

以下将以 Fpemain 版本来代表可修改一般游戏的整人专家一般游戏版本；以 FPE32M 版本来代表整人专家扫瞄范围可达 32M 并且可修改 DOS/4GW。等 DOS Extender 游戏的版本。目前使用 DOS Extender 的游戏大多使用 DOS/4GW，所以以下将以 DOS/4GW 来代表 DOS Extender，但是 FPE32M 应可支援绝大多数的 DOS Extender。

注：Dos Extender：DOS 延伸程序，一种新发展的技术，介于保护模式应用程序与 DOS 之间的一个中介程序，DOS4GW.EXE 就是这种程序。)

注意事项：

☆ 执行 FPEMAIN 版本必须先安装 XMS 驱动程序，如 HIMEM.SYS，QEMM386.SYS……等，而且最少必须有 14k 可用的 XMS 供整人专家使用。

☆ 执行 FPE32M 版本是不需要任何内存的驱动装置的，也就是说就算你把 CONFIG.SYS 整个删除也能工作的。不过笔者不建议你这么做。并且请在载入 FPE32M 后就立刻进入游戏，中间请不要执行其他会占用 XMS/EMS 的常驻程序，否则 FP32M 的 Load/Save *.FPE 自动计算地址的功能可能会失效。

☆ 因为 DOS/4GW 的游戏工作方式特殊，所以如果你只有 4MB 内存，而没有空出最大的延伸内存时，内存可能会不够用，建议你最好用 DOS 6.0 写个多重开机组态，移去 CONFIG.SYS 及 AUTOEXEC.BAT 中的内存体常驻程序及内存管理程序（如：SMARTDRV，NCACHE，4DOS，NDOS，EMM386，QEMM386，386MAX...等等）。

☆ 如果你觉得上述的修改太复杂或懒得修改的话，当然你也可以制作"开机磁盘"，CBOOT.EXE 可以帮你建立开机磁盘，它会帮你写 CONFIG.SYS 以及 AUTOEXEC.BAT。若你已经建立了开机磁盘，可以直接以此磁盘开机，然后再载入 FPE，玩 DOS/4GW 的游戏。

☆ 如果你只有'4MB 的内存的话，想要玩 DOS/4GW 的游戏时，强烈建议用开机磁盘或上述组态开机；但是如果你有 8 MB 以上内存的话，你可以加挂其他内存管理程序，快取程序；笔者建议你加挂快取程序以增加整体效率。

当"Use FPEMAIN ver"选项为 OFF 时……

- -

在 DOS 提示符号下键入如下……

C：> FPE [A C Xnn Mn Hnn Tnn Wnn R ?]

然后就可以了。

当"Use FPEMAIN ver"选项为 ON 时……

- -

在 DOS 提示符号下键入如下……

C：> FPE [A C Bnn/Xnn Mn Hnn Tnn Wnn R ?]

会出现下列的画面...

1. Fix People Expert normal version

2. Fix Peolpe Expert 32M version

假如你要玩的游戏是一般游戏，就是没有使用 DOS/4GW 的游戏时，请选择第一个"1.Fix Peolpe Expert normal version"并按下［Enter］；就会自动载入 FPEMAIN 版本；假如你要玩的游戏是 DOS/4GW 的游戏时，请选择第二个"2. Fix Peolpe Expert 32M version"并按下［Enter］；就会自动载入 FPE32M 版

本。

参数说明：

[A C Bnn/Xnn Mn Hnn Tnn Wnn R ?] 是参数，请用空格隔开；没有键入的参数会使用内定值；参数可以重复使用，若参数有重复使用，则以较后面的为准。设定错误时会显示“整人专家参数辅助说明”(Param Help)，并在右上方显示错误原因。

☆ 整人专家载入完成后，会把内存，热键，开关，Super VGA 状态显示出来，如果出现“WARNING!! …”的警告信息，请参考下面“十一 、问题解决”? 一节所说的处理方式进行处理。如果内存（MEMORY）状态中如果印出“Use UMB memory…”的话，表示 LoadHigh 了，将不会占用传统 640k 内的空间；如果印出“Use MAIN memory…”的话，表示没有 LoadHigh，将使用主内存。

参数说明：

A ...（Auto Lock quickly）设定快速自动锁定修改，约 1/18.2 秒就修改一次。假如你没有设定这个参数时，内定是 2 秒 修改一次。

假如你发现整人专家还来不及修改时，主角就死了，例如在“WOLF3D”主角遭到机枪连续射击时……你就可以在 事先载入“整人专家”时使用此参数，以加快修改速度。

但是你设定这个参数时，有时会因为修改速度太快，而 导致游戏无法顺利进行（例如“PRINCE 2”波斯王子 2，王 子掉下陷阱却不会死……），所以，请斟酌设定。

C ...（Clock）设定 Clock 为 OFF；至于 Clock 功能请参考下面 功能说明。

Hnn ...（Hot Key）设定“热键 # 1”为 nn．“nn”是键盘扫描码，用 十六进制制表示；热键 # 1 内定为 [*]（37）“右边灰色 的 * ”键，- - > nn = 37。

假如你想要更改热键时，建议使用 FPESETUP.EXE 会比较 方便，使用 FPESETUP.EXE 更改热键时只需要直接按下该键，不需要知道扫瞄码。热键的用途请阅读下面热键说明……

Lnn ...（Hot Load key）设定“读取热键”为 nn。“nn”是键盘扫描码，用十六进制制表示，读取热键内定为 [-]（4A）右边灰 色的“ - ”键，- -

> nn=4A。

Wnn ... (Hot Load key) 设定"读取热键"为 nn."nn"是键盘扫描码，用十六进制制表示，读取热键内定为 [-] (4E)右边灰 色的 " + " 键，- - > nn=4E。

Xnn ... (Reserved XMS) 此参数为 FPE32M 版本专用，只键入 "X" 或 "X0" 时设定完全不吃内存，"nn" = 欲保留给游戏的空间。例如："X4" 保留 4MB XMS 给游戏使用，"X6" 保留 6MB XMS 给游戏使用内定 nn=4。

如果你有 8MB 以上的内存，为了低阶扫瞄的需要，FPE32M 会帮你吃掉多的内存，让游戏只用 4MB XMS，如果你发现执行游戏时出现内存空间不够的信息，你可以使用 X 参数调整保留大小，不过如果你想要低阶分析时，请准备足够的硬盘空间。

Mn ... (Mouse Call) 使用此参数时，FPE 可用鼠标呼叫。"n" 表示鼠标呼叫的模式…… 内定 n=1，目前根据笔者的测试，并无 M1 鼠标呼叫不能叫出整人专家的游戏，所以你可以不需 更动此参数。

n=0 ... 不使用鼠标呼叫。

n=1 ... 呼叫方法为把鼠标移到最左边 (就是 X 轴等于零)，然后左右两键一起按下，就可以呼叫出整人专家主选 单了。直接同时按下鼠标左右两个按键，整人专家会 自动根据表格，修改目标一次，此参数不影响游戏支 援鼠标！

n=2 ... 呼叫方法为同时按下鼠标的左右两键，就可以呼叫出 整人专家主选单了。如果在此模式只按下鼠标的左键 或是右键，FPE 会自动根据表格，修改目标一次。此参数不影响游戏支援鼠标！

n=3 ... 使用此参数时，整人专家会让游戏不能发现鼠标驱动 程序的存在，这样使用鼠标呼叫整人专家，就能达到 100% 的拦截力。但相对的，游戏将不能支援鼠标…… 呼叫方法为同时按下鼠标的左右两键，就可以呼叫出 整人专家主选单了；如果在此模式只按下鼠标的左键 或是右键，FPE 会自动根据表格，修改目标一次。

☆ 使用此参数请先载入鼠标驱动程序；若整人专家找不到鼠标驱动程序，会忽略此参数。

V ... (Check VGA card) 设定载入时不检查 VGA 卡。内定的是要检 查 VGA 卡。假如你的 VGA 卡太旧，而和"整人专家" 不相容 时，可以设定此

参数，不过整人专家可能无法正常执行…… 建 议更新你的 VGA 卡。

R ... 把“整人专家”从内存中移除。这参数和其他参数一起使用 时，其他参数全部失效。

? ... 显示“整人专家”参数辅助说明。这参数和其他参数一起使用时，其他参数全部失效。

较特殊的参数...(FPESETUP.EXE 不提供下列参数的设定……)

Bnn ...（Buffer size，FPE32M 版本无此参数）设定分析地址缓冲区 的大小；“nn”表示欲设定之 K 数，用越大之 K 数，程序占 用的内存就越大，但可分析的地址也会相对的提高。设定“nn”= 14 时，可以记录大约 14,000 个地址；而设定“nn”= 37 时，可以记录大约 37,000 个地址。如果不用此参 数时，缓冲区内定为 62k。

关于内存占用，Fpemain 版本会占用主内存 12K，占用 XMS（延伸内存）“14 + 设定之 K 数”，所以“nn”= 0 时，整人专家只使用 14K 的 XMS，但就无法进行高阶扫描了；而低阶扫描则没有此限（低阶扫描完全使用磁盘空间），但“nn”小于 62 时，会增加 64K 的磁盘使用空间。FPE32M 版本为了获得最大执行空间，完全不用 XMS。

S ... 此参数是为了配合 DOS/V 版的游戏在某些 VGA 卡时发生屏幕不正常时用的；整人专家已经支援 DOS/V 的游戏了，但如果玩 游戏时屏幕发生不正常现象时，请加上此参数。

下列做示范：

1. C:\>FPE A M1 V X5

设定快速自动锁定修改；(A)

设定可以使用鼠标呼叫模式 1；(M1)

不要检查 VGA 卡；(V)

设定保留给游戏使用的 XMS 为 5MB.（X5）

2. C:\>FPE H02 L03 W04

设定 热键（Hot key）为 [1]（02）；（H02）

设定 读取热键（Hot Load key）为 [2]（03）；（L03）

设定 修改热键（Hot Write key）为 [3]（04）；（W04）

“[1]（02）”的意思是“[键名]（扫描码）”

3. C:\>FPE R

把“整人专家”从内存中移除。

六、热键

热键是用来呼叫整人专家的，只要驱动器不在运转中，你就可以：

1. 按 [热键] 然后放开，就可以呼叫出整人专家主选单。

2. 按 [读取热键] 然后放开，整人专家会自动载入“AUTO.FPE”这个锁定档，并自动算出正确目标地址，自动修改；如果发出哔一声，表示整人专家目 前无法载入“AUTO.FPE”，可能是文件不存在或驱动器门没关。

3. 按 [修改热键] 然后放开，不论自动修改功能有没有关掉（AUTO 或 Switch)，整人专家都会自动根据表格，修改目标一次。这个功能是适用于只想要修改一次那些使用 Edit rooms 的 Auto [OFF] 或 Switch 关掉的地址。

当你遇到键盘无法呼叫整人专家时，可以使用鼠标呼叫来尝试呼叫出整人专家。(下面范例是对内定参数 M1 而言，其他 M? 参数呼叫方法请参考上面参数说明)

#1. 把鼠标往左移，如果你看不见鼠标游标时，往左移多一点，然后同时按下左 右两个按键，就可以呼叫出整人专家主选单。

#2. 直接同时按下鼠标左右两个按键，整人专家会自动根据表格，修改目标一次。

举个例子：未修改热键时：

按“键盘右边灰色的 [*] 键”然后放开，可以呼叫出整人专家主选单。

按“键盘右边灰色的 [-] 键”然后放开，可以自动载入“AUTO.FPE”。

按“键盘右边灰色的 [+] 键”然后放开，可以自动根据表格，修改目标一次。

把鼠标往左移（移多一点）然后同时按下左右两个按键，呼叫出整人专家主选单。

不用移动鼠标，直接按下鼠标左右两个按键，可以自动根据表格，修改目标一次。

七、功能说明

当你按呼叫出整人专家主选单后，“ESC”这个键可使用于整人专家的任何时候，在动作视窗按下此键，为脱离功能回到主选单，如果在主选单按下此键，则脱离主选单回到游戏中。在主选单有 11 个可使用功能。

1.Scan Memory（扫瞄内存）

这个功能依据扫描方法，分为 High level 和 Low level 两个等级。

高阶扫描（High Level）

☆ 由于 FPE32M 版本所需要扫瞄的空间太大了，所以它会用磁盘来存放资料，请在一开始时输入工作驱动器名。Fpemain 版本则不用。

使用这功能时，整人专家会要求输入一组数值，这个数值就是目前欲修改的目标 之值，然后你可以离开整人专家，继续游戏，等到这个目标之数值有所变化时，再呼叫整人专家使用这功能重新输入目前之值，整人专家会告诉你找到的地址个数；如此重覆做几次，等到整人专家找出地址数在十个以内，整人专家会显示出“List？（Y/N)”问你要不要列出地址，假如要，请按［Y］，整人专家会自动呼叫“2.List addresss”这功能，你就可以锁住或修改了。建议找出地址数在一，二个以内才列出地址修改比较可靠。

假如想要分析另一个新的目标，中途可以按［F2］来清除上次分析的资料，以便 重新分析。假如输入错误，则会出现错误信息，而且游标会停在错误的地方。如果扫瞄后出现“Buffer Full”或“Disk full”的信息，表示相同资料太多(请不要在第一次扫瞄时输入 0)，你可以继续分析资料，不过有可能会因为太多而找不到。

假如你玩的是 RPG 或战略游戏或其他有数个资料连续排在一起的程序，因为目标在内存中极可能是连续的，你就可以好好的使用字串扫瞄的功能。例如主角的列表是“HP:500，MP:600”，你就可以直接输入“ >500，600 ”，这样一次就找到的机率就很大了。

低阶扫描（Low Level）

☆ 使用这功能时，请确定有足够的磁盘空间；Fpemain 版本最好有 1.2M 以上可用，假如你设定扫描缓冲区（参数 B）大于 62k 时，FPEMAIN 版本会使用比较少的磁盘空间。

☆ FPE32M 版本则需要庞大的磁盘空间，需要（内存大小－1）×4 的空间，例如你有 4MB 内存，(4－1)×4 ＝ 12MB，所以你最大需要 12MB 的硬盘空间，不过通常分析需要的大小为最大的一半，所以如果你有 4MB 的内存体，最少也得准备 6MB 的硬盘空间。

☆ 如果你有 8MB 以上的内存，为了以上的理由，FPE32M 会帮你吃掉多的内存，让游戏只用 4MB XMS，如果你发现执行游戏时出现内存空间不

够的信息，你可以使用 X 参数设定保留空间，不过如果你想要低阶分析时，请准备足够的硬盘空间。

使用这功能时，整人专家会先要求输人工作驱动器，并进行储存；第二次使用这 功能之后，你就可以依据目标大小的变化，按方向键，上下选择“>”(大于)，“=”(等于) 或“<”(小于) 了。

例如，在“XENON2”中，你可以在一开始时先呼叫整人专家，使用这功能输人工 作驱动器，然后回到游戏，故意去撞敌机减少保护罩的能源，再呼叫整人专家,因为这次（第二次）比第一次时的数值少，所以选择“<”(小于)，整人专家会告诉你找到的地址个数；假如你第三次吃到补充能源的心脏，因为这次（第三次）比第二次时的数值多，就可以选择“>”(大于)；你也可以趁着保护罩的能源没有改变时选择“=”(等于)；如此重覆做几次，等到整人专家找出地址数在十个以内，你就可以锁住或修改了。

在第二次扫瞄及第三次扫瞄时请千万不要选择“=”(等于)，否则你将可以看到你的硬盘灯闪个不停，扫瞄时间超久，而且吃掉庞大的硬盘空间。

2. List Address (列出可能地址)

这功能是要配合“1. Scan memory”列出找到的可能地址。假如可能地址是在十 个以内，就可以列出。例如：

1234:0001 77

1234:0002 63

↑ ↑

地址 目前这个地址的值(十六进制制)

列出之后你可以上下移动红棒选择可能地址，然后可以：

按 [Enter] 执行“3. View table”锁住可能地址。

或按 [E] (Edit) 执行“4. Edit memory”编辑内存。

所谓“锁住地址”，就是在每间隔 2 秒或 1/18.2 秒之后就在这个地址自动写 入锁定值，时间的长短端看设定时的参数 A 决定。

在 FPE32M 版本中，地址 001234h 所指的是“物理地址”(Physical address)。

3. View Table (编辑表格)

执行这功能时会出现如下屏幕……

Free Room ← 没有使用的空间

Free Room ← 没有使用的空间

1234:ABCD 01 02 0A 0F [Test1] ← 锁定资料列表

2222:3333 01 02 0A 0F [Test2] ← 锁定资料列表

↑ ↑ ↑

地址 锁定值(字串) 注释

你可以上下移动红棒查看，

或按 [A] (Addr) 设定锁定地址，

或按 [V] (Value) 设定锁定值，请输入和 Scan 功能相同语法的字串……

或按 [C] (Comment) 设定注释，

或按 [U] (Unlock) 删除锁定，

或按 [S] (Switch) 设定是否要自动修改，按一次会关掉这个地址的自动修改，关掉时会在地址前面会出现“-”并成紫色，这个地址就 不会自动修改；再按一次[S] 则会打开自动修改。

整人专家会在锁住的地址每 2 秒(或 1/18.2 秒)自动写入锁定值，以达到无敌版的效果。

这功能可以配合“2. List address”，假如你是使用功能 2. List address 按 [Enter] 跳到这功能的则会自动执行 Addr 副功能，而且会自动设定锁定地址为 List address 出的地址。

整人专家共有 12 个表格空间；每个空间最多可以连续锁住 9 个地址。因为一 般的战略游戏或 RPG 经常把相似的资料放在一起（例如体力“HP”和魔法力“MP”，就经常放在一起），而连续锁住地址可以一次就锁住好几个目标（例如你已经找到 HP 和 MP 的地址，你想要都修改成 1000，输入锁定值时就可以输入“ >1000,1000 ”），所以玩战略游戏或 RPG 时，可以好好利用这个功能。

4. Edit Memory（编辑内存）

这功能可以配合“2. List address”编辑找到的地址或自己输入编辑地址。

这个功能会要求输入一个地址，输入之后会把这地址之后的 8 * 8 个地址内容全部印出并且会不断更新它的内容。这时你就可以：

按 [F1] 重新输入地址，

或按 [F2] 编辑内存，

或按 [Pg Up],[Pg Dn] 上下翻页。

编辑内存时你可以借着按 [TAB] 切换十六进制制或字元码,只要你一改变内容,相对的内存就会跟着改变。

5. File record (文件记录)

☆ 这功能请在载入游戏之后使用,因为假如不在游戏中使用,程序无法算出正确的地址。

☆ 在 FPE32M 版本中,请载入 FPE32M 后就立刻进入游戏,中间请不要执行其他会占用 XMS/EMS 的常驻程序,否则 FP32M 的自动计算地址的功能可能会失效;而如果你本来只安装 HIMEM.SYS,没有安装内存管理程序时,也请不要把在你电脑上记录的 FPE 拿到有安装内存管理程序的电脑上用,FPE32M 无法正确的算出地址。

使用这功能请先选择储存 (Save) 或 读取 (Load) *.FPE 档,并且输入档名(.FPE 不用输入),就可以了。第一次储存了之后,以后只要读取记录就可以了,这样可以避免每玩一次就改一次的麻烦。

☆ 但是假如你用的文件名称是"AUTO.FPE"的话,就可以使用读取键 (Hot Load key) 直接读取,而不用呼叫主功能表了。FPEMAIN 版本的 *.FPE 档和 整人专家 2.5 的是相容的;FPE32M 版本的 *.FPE 则和 FPEMAIN 版本的 *.FPE 档不相容。

不过这功能和其他的 GB4 等的工具程序不相同的是它会自动计算内存变动后的正确地址。不论 AUTOEXEC.BAT 或 CONFIG.SYS 是不是有修改过,甚至在另一台电脑上,这个功能将可以 100% 有效的依据以前的 .FPE 记录档,自动计算目前地址,也就是说只要在第一次修改游戏时,把游戏修改的数据用这个功能记录下来,之后再玩这个游戏时就可以直接使用这个功能把记录读出,整人专家会自动算出正确的地址,而不用考虑 AUTOEXEC.BAT 或 CONFIG.SYS 是否和上次玩这个游戏时相同。

6. Game Screen (游戏原来的画面)

这功能会回到游戏原来的画面,按任何键可以回到整人专家。这功能可以配合 抓图程序抓图。

整人专家 4.0 附有一个抓 VGA 模式的抓图程序——抓图专家,它可以抓几乎所 有的 VGA 模式,包含自订的模式,例如 320×200 256 色 (市面上游戏大多用此模 式,含 mode X) 及 640×480 16 色 (DOS/V 游戏大多用此模

式）的图形；抓图专家 只占 1.6k 的内存；而使用方法只要用这个功能“Game Screen”回到游戏原来的 画面，并按下［G］键就可以了；关于详细使用方法，请参阅下面抓图专家说明。

7. Exit Game（跳离游戏）

这功能会跳离游戏回到 DOS。请尽量不要使用这个功能跳离支援 XMS 或 EMS 或直接使用保护模式的游戏，整人专家无法释放游戏所占用的 XMS 或 EMS。如果游戏有支援音效卡时，请先关掉音乐及音效。

8. Game Speed（调整游戏速度）

这功能可以调整游戏速度。使用时会出现一个红色游标，把游标往右移，游戏速度会增快；把游标往左移，游戏速度会减慢；中间则是原来游戏速度；要恢复原速时请把游标移回中间。

9. Auto［ON］（表格开关）

这个功能是全部表格的自动修改开关，假如你想要关掉全部自动修改，你可以移动红棒到这里，并且按下［Enter］，就会关掉全部的自动修改；再按一次［Enter］则会打开全部的自动修改。

10. Clock［OFF］（保留时钟装置切换）

☆ 当你把此项设为 ON 时，可能会造成某些游戏的相容性问题，如有问题发生时，请设回 OFF。

这功能可以设定是否要保留时钟装置。ON = 要，OFF = 不要。内定为 OFF，当你设成 ON 时，在你呼叫整人专家之后，仍然可以听到游戏的音乐不会停止，这是因为整人专家并没有完全停止游戏的执行，整人专家保留了时钟装置；所以如果你觉得暂停时太吵的话，可以设成 ON，这样即使没有在游戏中，也可以听到优美的音乐。

但是，在某些游戏用时钟装置来处理时间跳动或敌人移动，所以你可能在不知不觉中就时间到了或被敌人砍死。为了避免这种惨剧发生，所以遇上这种游戏时，请设定为 OFF。

11. Quit FPE（跳离整人专家）

这功能可以跳离整人专家回到游戏。

自动按键功能

整人专家有一个功能可以辅助你一直按着某些键；你只要在呼叫整人专家主选单之前，把这些键一直按着不放，等到呼叫整人专家主选单出现

之后，再放掉这些键，再跳离整人专家回到游戏，这些键就有一直被按着的效果，直到这些键又被按为止。

老板来了按键兼屏幕保护按键功能 - F10

你如果在玩游戏当中赫然发现老板回来了，但又不想重新开机，可以马上呼叫出整人专家并在主选单中按下 [F10]，屏幕会清除并出现"C:\>"的字样，可以暂时骗过你的老板。等老板走了的时候，可以再按 [F10] 回到主选单，也可以按[F1] 回到 DOS 下。因为画面会清除，所以当你想暂时去上厕所，也可以按下此键以保护屏幕。

FPE32M 版本的设定扫描范围 - F1，F2

当你使用 FPE32M，并在游戏中呼叫出它时，它会自动判断目前是否为 DOS Extender 的游戏，如有误判时，或者一直扫描不到目标时，可以按 [F1] 切换为扫描 640K 内或 1MB 以外的内存，这样应该就可以扫描到了。

当你载入 FPE32M 版本时，它会自动计算出未使用的 XMS 起始地址及终点地址，以便以后能够扫描游戏，但是为了最大的相容性，你可以更改这两个地址到 32M 内任何地方，除非你对游戏的内存配置很了解，否则笔者不建议你更动此二地址，适合进阶者使用。按 [F2] 可设定，并且在你设定后，Load/Save *.FPE 自动计算正确地址的功能将会失效。

八、抓图专家 Get Picture Expert 和秀图专家 Show Picture Expert

抓图专家 GPE

整人专家提供一套抓图用的工具程序，只占 1.6k 的抓图专家 GPE.COM 及秀图专家 SPE.EXE；可以在载入整人专家后再载入 GPE，整人专家就有抓图功能了。

GPE 可以抓下列模式的图形……(GPE 这个版本不提供抓 Super VGA 的图形)

1. 256 色图形：320 x 200. 大部分的游戏都用此模式。

2. 16 色图形：320 x 200，640 x 200，640 x 350，640 x 480. 日文 DOS/V 的游戏及 16 色游戏大多用此模式。

3. 特殊 VGA 模式：mode X，320 x 200，320 x 240，及其他游戏作者自订的解析度。如：毁灭战士 DOOM，爆笑躲避球，超级卡曼契，PINBALL，Serf City 等游戏。

GPE 的使用方法为：载入整人专家后再载入 GPE.COM (可 Load High)，

语法为：GPE [!] [Path]

参数“!”强迫设定为 Mode 13h，当你要抓超级卡曼契的图时，请加上此参数！

参数 [path] 设定 *.GPE 图形档存放路径，如果空白，则直接存入游戏的目录下.

另外 FPESETUP.EXE 中也有个选项可供选择是否要载入抓图专家，如果有需要，可在载入整人专家时一并载入抓图专家。

举个例子：

C: \ > fpe //载入整人专家

C: \ > lh gpe c: \ fpe //Load High GPE 并且存放路径文件为 C: \ FPE \ PIC # 00.GPE

载入完了后，在游戏中看到要抓的图时呼叫整人专家，使用 Game screen 功能 回到游戏原来的画面，并按下 [G] 键，假如听到哔一声，表示图已经抓下来了，按任何键可以回到整人专家；假如听到哔两声，可能是有错误……若是磁盘空间不够的问题，请先更正再抓图。

而想要移除时再键入一次“C: > gpe”就可以了。

秀图专家 SPE

秀图专家 SPE 可以秀出 GPE 抓下来的 PIC # ??.GPE 图形档，用法为

C: \ > spe

SPE 是支援鼠标，选单式的程序，把红棒移到想要看的图档上，按 [Enter] 就可以秀出来了；按 [D] (Delete) 可以删除该档；按 [R] (Rename) 可以更改档名（附档名自动设成 .GPE)；按 [Enter] 可连续秀出图档；按 [Esc] 离开 SPE。

特殊 VGA 模式说明

有时候游戏设计师为了画面美观，会自己订立一个解析度，如 340 x 200,这种解析度并不是标准的解析度，所以普通抓图程序抓下来可能得到扭曲的画面；抓图专家 GPE 为了解决这种问题，特别储存了特殊资料，故可以抓几乎各种解析度的 VGA 图形。

九、AL.COM 自动锁定程序

☆ AL.COM 只支援 FPEMAIN 版本的记录档，不支援 FPE32M 版本的记录档。

AL.COM是一个会读取AUTO.FPE记录档并自动修改游戏的程序；本程序需先载入鼠标驱动程序。只要你先用FPE扫描修改一个游戏，并用File record功能把表格存成AUTO.FPE记录档，以后只需载入只占用1k内存的AL.COM就能达到修改这个游戏的目的了。

AL.COM的呼叫方法和用鼠标呼叫整人专家的方式大致相同，不过把鼠标往左移并同时按下左右两个按键的方法变成载入AUTO.FPE AL.COM必须先载入AUTO.FPE才能修改游戏。

1. 把鼠标往左移并同时按下左右两个按键，就可以载入AUTO.FPE

2. 直接同时按下鼠标左右两个按键，AL.COM会自动根据表格，修改目标一次。想要移除时再执行一次AL.COM就可以了。

使用本程序对于会占用大内存的游戏特别有效，例如Comanche（超级卡曼契）在只有4MB的内存下执行，就可以利用本程序进行锁定（此游戏无法自动锁定，必须同时按下鼠标左右两个按键才能修改），玩完所有任务。

十、游戏修改实例

以下实例均把FPESETUP.EXE中的“Use FPEMAIN ver”选项设为OFF。

Comanche：Maximum Overkill 超级卡曼契

超级卡曼契是个保护模式的游戏。这个游戏会把键盘完全拦死，所以我们必须使用鼠标来呼叫整人专家。

首先请照着超级卡曼契使用手册，把内存管理程序拿掉重新开机。

接下来直接在DOS的提示符号下键入“C>FPE”并按下[Enter]。(FPE已内定使用鼠标M1呼叫，但如果你用了FPESETUP.EXE更改了鼠标呼叫模式为OFF，请键入“C>FPE M1”)

接下来请照着超级卡曼契使用手册，进入游戏。

步骤1. 首先我们以卡曼契训练“Oil Tank Holiday”任务来开刀。出现驾驶舱画面后先切换武器，可以看到画面左下方Hellfire有0008枚，此时把鼠标往左移(移多一点）并同时按下左右两个按键，呼叫出整人专家主选单；选择第一个功能“Scan memory”，然后选择高阶扫瞄“High Level”，输入“8”（因为有8枚）按[Enter]，整人专家会把找到的内存个数印在屏幕上，然后按[ESC]脱离Scan memory，按[ESC]脱离整人专家。

步骤2. 继续游戏故意射出一枚HELLFIRE，看到画面左下方变成

“0007”，此时再把鼠标往左移并按下左右两个按键，出现整人专家主选单后，选择第一个功能“Scan memory”，然后输入“7”（变成 7 枚了）按［Enter］，然后按［ESC］脱离 Scan memory，再按［ESC］脱离整人专家，继续游戏。

步骤 3. 重复步骤 2. 照目前 HELLFIRE 数输入 8,..7,..6,...等数值，直到整人专家找到的个数变成 0001 时，就可以在“List？(Y/N)”下按［Y］跳到功能二“List address”。

步骤 4. 在功能二“List address”中直接选择第一个地址（只有一个地址）并按下［Enter］跳到功能三“View table”。

步骤 5. 在功能三“View table”中输入你想要的 Hellfire 数目，例如 9999，就直接输入 9999 并按［Enter］，并输入注释“FIRE”，按［ESC］回到游戏。

步骤 6. 因为这个游戏拦死很多装置，所以整人专家在这个游戏中无法自动修改，我们必须以手动来修改；手动修改的方式是直接同时按下鼠标左右两个按键（鼠标不用往左移）；所以扫瞄完毕按［ESC］回到游戏后，把鼠标往右移一点，同时按下鼠标左右两个按键，然后再故意射出一枚 Hellfire，你就可以看到 Hellfire 变成 9998 枚了。以后重新开始新的任务时也要同时按下鼠标左右两个按键，整人专家才会修改你所锁定的目标喔。

当然，你也可以用“File record”功能把找到的地址写成文件，以后再玩这个游戏时只要用“File record”功能把文件读回来就不用重找了。

Rebel Assault 绝地大反攻 CD

绝地大反攻 CD 是由美国 LucasArts 开发的，由于它必须至少 4MB 的内存，而且我们可以在此片 CD 中发现 DOS 4GW.EXE 这个文件，所以它是个 DOS Extender 的游戏。如果你只有 4MB 的内存，别忘记用开机磁盘或上述组态（别忘了加入 CD－ROM 驱动程序）开机；键入“C: > FPE”按下［Enter］。

接下来请照着绝地大反攻使用手册载入绝地大反攻。

步骤 1.如果目前飞行员有三个人，此时最好按空白键暂停，然后再按右边灰色的［ * ］键，放开，呼叫出整人专家主选单；选择第一个功能“Scan memory”，选择高阶扫瞄(High level）并且在“Input work device:”下直接按［C］输入工作驱动器 C:,(因为 CD－ROM D: 不能写入），然后输入“3”（因

为飞行员有三个人）按［Enter］，整人专家会把找到的个数印在屏幕上，然后按［ESC］脱离 Scan memory，按［ESC］脱离整人专家。

步骤 2.如果目前飞行员剩下两个人，此时再按空白键暂停，按右边灰色的［*］键再放开，出现整人专家主选单并选择第一个功能“Scan memory”，然后输入“2”（因为飞行员剩下二个人）按［Enter］，然后按［ESC］脱离 Scan memory，按［ESC］脱离整人专家，继续游戏。

步骤 3. 重复步骤 2. 照目前飞行员人数输入 3，..2，..1，...等数值，直到整 人专家找到的个数变成 0001 时，就可以在“List？（Y/N)”下按［Y］跳到功能二“List address?”。

步骤 4. 在功能二“List address”中直接选择第一个地址（只有一个地址）并按下［Enter］跳到功能三“View table”。

步骤 5. 在功能三“View table”中输入你想要飞行员的数目，例如 5，就直 接输入 5 并按［Enter］，并输入注释“PILOTS”就完成修改啦！

按［ESC］回到游戏中玩一阵子后你就会发现飞行员一直都是五个人死不完啦！

当然，你也可以用“File record”功能把找到的地址写成文件，以后再玩就 不用重找了。

注意:绝地大反攻是个动作型的 CD－ROM 的游戏，欲呼叫整人专家时请先按暂停，否则不要中断游戏时间太久，以免发生不可预期的后果。

十一、问题解决

Super VGA 卡问题

SVGA 状态栏显示的是你的 SVGA chip 的名称，如果是“Normal VGA”，表示整人专家无法辨认你的 SVGA 卡，将使用标准 VGA 模式；你可以在载入整人专家之前先挂入你 SVGA 卡的 VESA 驱动程序，那么整人专家侦测到 VESA 标准后会显示出“VESA Standard”，就可以使用于 SVGA 的模式了！

鼠标问题

整人专家支援较新版的鼠标驱动程序，所以如果你玩游戏时有发现呼叫整人专家后，鼠标游标会消失或不正常的移动时，请更新你的鼠标驱动程序，或者直接使用 MS－DOS 所附的 MOUSE.COM 驱动程序。

中文系统相容问题

整人专家 4.0 已和中文系统相容了，不过如果你想在中文系统中呼叫

整人专家时，请先切换为 ASCII 模式，如倚天中文按［Ctrl］+［Alt］+［A］切换,等工作完成后再切回来。

找不到目标?

可能原因是储存资料的方式不一样，虽然大部分的资料都是依十六进制排列,但也有其他的排列方式，如时间的 BCD 排列，十进制排列，十位数和个位数分开排等多种排法，这是属于资料结构的范围，建议你参考资料结构相关书籍。

Game：Doom (毁灭战士)

Doom 是个比较特殊的游戏，它每一关卡都会重新读资料到内存，也就是说 Doom 每过一关，储存健康值的地方就会变动，所以如果你想要一直无敌呢，就要每过一关就重新找一次健康值才行。

Game：轩辕剑 II

轩辕剑 II 也是比较特殊的游戏，它在战斗时会检查经验值，也就是说它的经验值不能被锁定。所以当你找到经验值地址时，请用 [S]witch 功能把他设成不自动锁定，然后按“右边灰色的［+］键”来修改经验值，再去战斗，就可以升级了。

其他的体力和法力是可以被锁定的。

十二、参考资料

如何判断一般游戏或 DOS/4GW 的游戏呢?

DOS/4GW 的游戏会需要 4MB 以上的内存，而且通常在一开始时出现 DOS/4GW 或是 DOS/16M 的如下版权宣告画面……

DOS/4GW Protected Mode Run - time Version X.XX

Copyright (c) Rational System, Inc. 1990 - xxxx

其他如毁灭战士，Raptor 一开始有各项资料的初始画面时，也是 DOS/4GW 的游戏。

☆ 目前 DOS/4GW 的游戏有：绝地大反攻 CD，极道枭雄，DOOM (毁灭战士)，Shadow Caster (救世圣主)；Sim City 2000 (模拟城市 2000)，Raptor，UFO，真人快打，Serf City……等等。

☆ Comanche (超级卡曼契) 虽然是保护模式的游戏但它并不使用 DOS/4GW。如果自行选择版本时，请用 Fpemain 版本配合鼠标呼叫来修改它。

☆ 日文 DOS/V 目前并未出现使用 DOS/4GW 的游戏。

☆ 如果你无法确定某游戏是否有用 DOS Extender 时，不妨用 FPE32M 版本 找找看，FPE32M 会帮助你判断是否为 DOS Extender 的游戏 并且自动设 定扫描范围。

一个真正的 DOS Extender 的游戏（特别是 DOS/4GW 的）是不需要任何内存驱动程序的，包括 EMS，XMS，VCPI，DPMI 内存。

十三、技术资料

扫描字串语法

这个字串的语法是类似“组合语言的资料定义方式”；字串中位字节（或字组）之 间请用“逗号”分开；十进制的数值请直接输入，十六进制的数值请在数值后面加 一个“H”，字符请用“字符”这种格式。

因为程序设计师通常都会把性质类似的数值放在阵列里，如属性啦，物品啦，而 阵列又是连续排列的，所以这个功能将会相当有用。你又可以用 [F1] 切换 Byte 或 Word，以扫瞄字元阵列（char: 1 byte）或整数阵列（int: 1 word）。

扫描原理

一个游戏通常有很多相同的资料，整人专家的 Scan 功能就是把和你输入相同资料 地址放入缓冲区，再根据你多次输入的值，过滤找出最可能之地址。

FPE32M 的工作方式

DOS Extender 的工作方式是把 Game 本身完全放在 1MB 内存以上，而 DOS Extender 本身则放在主内存中；由于 DOS Extender 并不会很庞大，所以通常主内存都还剩下许多未使用，这也就是为什么 DOS Extender 通常只需要四百多千 的主内存就能执行的原因；所以 FPE32M 就完全不占 XMS，空出最大空间给 Game 执行，而把自己放在主内存，占 22k。

抓图程序支援

整人专家 4.0 增加了抓图挂勾，只要用“Game screen”功能回到游戏原来的 画面，按下 [G] 键，.整人专家会呼叫中断 61h（int 61h）；因此只要写个抓图程序 拦截中断 61h 即可，不需要再写呼叫热键及拦截技巧，而且不用考虑 INDOS（DOS 函数重人）及转换 DTA 的问题。你只需要把 Video Ram 写成文件就能写出自己的 抓图程序了。

第四节　整人专家 FPE 6.0

随着游戏从 DOS 平台转向 Windows 平台，FPE 也从 4 .2 版进化到目前的 5.11 版。然而那在 DOS 下还颇顺眼的界面，在 Windows 95 下就显得太寒酸了，并且有时候还不太好使唤。于是，经过一年多的研究，新一代的 FPE 6.0 终于出现。

超强的分析功能：完全地整合了高低阶分析，能够同时连续地分析 10 进制、16 进制、字符串、浮点数和不知道数值地目标。

超快地扫描速度：比 FPE 5.0 快上许多，没有一个同类型软件能赶得上。

超强的拦截能力：测试到目前为止，所有的游戏都能以热键呼叫 FPE 6.0。

地址表管理功能：除了全套的管理功能外，还可直接使用别人已修改的记录。

内存编辑功能：以 10 进制和 16 进制的方式分析编辑实际和虚拟内存总量达到 4GB。

连续抓图功能：能够直接连续地截取 DirectX 5.0 以上的游戏图形，以 BMP 格式存盘，并能立即进行编辑及管理。

完全图形界面：能够完全以鼠标操作，界面方便美观。

全面性的支持：支持最新 Voodoo、Direct3D 游戏。

FPE 6.0 确实让人耳目一新，界面风格给人一种 Excel 加 Internet Mail 的感觉。Tab 表上分布的六个项目分别为：Scan(扫描)、Tabs(地址表管理)、Edit(内存编辑)、GPE(截图)、Others(其它)和 About(版权提示)。

Scan(扫描)

首先运行 FPE 6.0，窗口出现后将其最小化，接着运行游戏。在游戏中需跟踪时，按 FPE 的热键(一般使用数字键盘上的 * 号键，也可在 Others 中另行设置)，将 FPE 的窗口弹出。切记，不可按 Alt + Tab 键返回 FPE 窗口，否则 FPE 将无法跟踪扫描。

弹出窗口后即可看到 Target Game 项中已清楚地反映出被跟踪游戏的名称和在内存中的地址。Clear 项可清除一项扫描任务，多用于扫描完毕或扫描有错误时；New 项则是增加一项新的扫描任务，新任务会在 Mission List 栏

中及时反映出来,可以同时跟踪多个目标;Name 则可对 Mission List 栏中的任务名称进行修改,用户可根据自己的喜好来命名(在 FPE 6.0 版中不少地方都可使用简体中文),从而方便自己的跟踪。

在 Mission List 栏中确定一个任务,并确定被跟踪对象的数据类型(Date Type:分 Byte、Word、Dword 三种)后,即可在 Scan Target 栏中输入要跟踪的高阶或低阶扫描值,然后按 Start 按钮开始扫描(在扫描途中可按 Stop 中断扫描)。在扫描的过程中,除了光盘的图标不停地旋转、进度条不断地增长外, Ccount 项也会及时地显示出与跟踪数据相符的对象数目,如果该数目较少,会直接在内存地址表中显示出这些地址。每项任务的跟踪次数会在 Times 中反映出来。

内存地址表中的 Ddd 项可以将地址表中的某个地址追加到 Tabs 的地址列表中;Re – List 项可以将地址表中的显示内容进行刷新;而 Edit 项则可进入第三项(内存编辑)中对地址表中所列的相应内存地址进行直接编辑。

最后要提醒的是,从 FPE 返回到游戏的正确途径就是按 Game 按钮。

Tabs(地址表管理)

在地址表管理中,地址表中的管理数据既可从 Scan 的结果中追加进来,也可 Load 项从地址数据存盘文件(.FPE)中读入,还可使用 Add 项手工编辑追加一条数据。而 Delete 项和 Del all 项则可删除地址表上的某一条或所有的地址数据。对于地址表中的每一条数据都可在选择后按回车进行修改。Address 代表内存地址;Lock Value 代表所有的地址数据,可通过选择 Auto Lock 项决定是否进行自动锁定;Comment 则是数据注释,你可以使用汉字填写。当然也可以使用 Editor 到第三项(内存编辑)中去直接编辑内存。最后你可以选择 Save 项将你跟踪的结果保存下来,供下次游戏时使用。在保存前,最好注意一下 Game 栏中的游戏名称是否正确,Comment 栏中的游戏注释最好也填写一下,以免下次装入时不知是何东西。

Edit(内存编辑)

内存编辑的界面和 Pctool 的界面完全一样,玩家非常容易上手。一般可通过 Scan 或 Tabs 确定目标地址直接显示到内存编辑表,以便对目标数据前后的内存进行分析和修改,也可以使用 Find 项指定数据。当前的数据地址会随时反应到 Offset 栏中。确定好目标地址后,即可在目标的数据栏中进行修改。填写时,有两种方式:一种是 Nor 模式,只能输入 FF 以内的 16 进制数

据;另一种是 Muti 模式,可直接输入不大于 255 的 10 进制数据。回车后数值会自动转换成 16 进制数填入内存编辑表中,所有被修改的地方均会以醒目的红色标示出来。如果修改时发生错误,可以使用 Undo 项恢复。当前的地址也可以通过 Add 项追加到 Tabs 的地址表中去。另外要说的是,内存编辑还可以直接使用 Load 项装入文件进行分析修改,也可用于直接修改游戏的存盘文件。

GPE(截图)

FPE 6.0 的截图功能较前代有质的飞跃,从静态的截图到动态的连续截图,所截的图片也不再是当年的难以转换的 GPE 格式,而是标准的 BMP 格式,以方便对图片进行处理。在截图文件列表栏旁还加了个图片预览框,可直接对所截的图片进行观察。

截图时十分方便,先呼出 FPE,然后选定存盘文件路径、文件名前缀、须截取的画面数,然后按 ON 项返回游戏,GPE 就会自动开始截图了。当你再次返回 GPE 时,就会发现,你需要的图象文件已经显示在文件列表栏中了。现在可以使用 Load 项来装入图片,用 Name 项来修改文件名,用 Delete 项来删除不需要的图片,用 Edit 项调用画笔来直接编辑图片。

Others(其它)

在这里既有搜索范围、临时目录、热键等系统设置,也可以完成 10 进制到 16 进制的数据转换,或使用记事本、网页浏览器和画笔。最妙的是可以将内存中所有的程序列表,供你分析参考。

第五节　Magic Trainer Creator

Magic Trainer Creator 是一个运行在 Win 95 下的游戏修改工具,它不但能修改 Win 95 游戏,还能修改在 Win 95 下运行的 DOS 游戏。它支持一般的内存数值修改、低阶搜索、对比模式的三种模式的内存变量修改。它最重要的功能是能制作游戏修改器。

安装:

安装只需将该包解压出,必须保证 Win 95 系统使用的是 800x600 的显示模式,调色板的颜色为 65536 种颜色,也就是 16 位色,只支持 Inter 芯片。压缩包里主要的文件为 MagicTrainer.exe、Magic Trainer Creat.hlp、bibliotheque.dll、

bibliotheque2.dll、bibliotheque3.dll、bibliotheque4.dll。其中4个DLL文件是隐藏文件。

功能简介：

1.Process ID

修改游戏的第一步就是运行游戏，然后在游戏中按下ALT-TAB键切换到Magic TrainerCreator窗口，在Process ID里列出了当前运行在内存中的程序句柄，句柄名一般为程序的可执行文件名。选择在Process ID里的游戏句柄，可将游戏在内存中的起始地址列在Begin address与End address框中。

2.Search mode

内存变量的搜索模式：

Normal;一般数值搜索，适用于在游戏中能以数值表现的变量，如生命100，攻击力70等等。

Advance：比较数值搜索，适用于在游戏中能以数值表现的变量，但搜索方式与Normal不一样，Normal是将数值变化后的数值输入Value to search中查找，而Advance是将数值变化的结果输入Value to search中查找，如：生命值100减少到80，则输入20，在左下框中选择"-"号。

Progressive：低阶分析搜索，适用于在游戏中不能以数值表现的变量，如：生命值以图框来表示。修改这种变量，只有靠使用低阶分析搜索，也就是不能确定内存变量变化的多少，只能确定变量是增大或缩小。

3.Address found

Start：在Value to search框中输入了值或确定了搜索变量是增大或减小后，按下Start，就开始了内存搜索。

Reset：清除搜索结果，重头搜索。

Continue：没搜索到最终的地址时，需要在列出的地址里再次搜索。

左方按钮将开启另一功能框，可以反汇编地列出地址，从而进行修改；右方按钮将把列出的地址全部放进Values write memory框中。

4.Address

可直接对内存的地址进行读写。

5.Values to write in memory

修改Address found列出的最终变量地址，可将这些修改过的变量值直接写入内存并使用Freez功能锁住变量的值，让它在内存中始终保持不变，还可

将修改过的变量值存盘,为以后作游戏修改器作准备。

6.Monitor

内存监视器,监视内存,可列出任意地址的16进制代码与ASCII代码进行修改,一般配和 Values to write in memory 使用。

7. Value to search

输入查找的值以及变量的属性(1个字节,2个字节,4个字节)、变量的增减。

8.Progression

Address found 中表示内存搜索结果的进度条。

9.Freeze setting

设置锁定内存变量的频率,该进度条越长,被锁定的内存变量变化越不明显。

10. 修改器的制作

在主显示框右下方有4个正方形按钮与个方形按钮,最右方的正方形按钮就是制作游戏修改器的功能按钮。按下它,就棵调出一个制作修改器的对话框。

11. 其它功能

(1) 16进制 10进制转换功能:在各个功能框都可发现这个功能按键。(2) 进行16进制与10进制的相互转换。(3) 在主显示框的左下方。(4) 有4个正方形按钮。(5) 它们具有制作另外几种修改器的功能(包括可制作存盘文件修改器)。(6) 内存信息存盘功能:有些内存变量需要修改反汇编语句才可锁定其内存地址。(7) 这时就可把在内存中修改的部分存入文件。(8) 做修改器时连同这个文件做在一起。

铸剑师(Magic Trainer Creator)制作其它程序功能

一、游戏作弊程序的制作

1. 在游戏中先设定跳离游戏的热键,如END,然后进入游戏。

2. 单击 Process ID 后的按钮,这时会弹出 PID LOCK 窗口,双击窗口中激活的游戏文件。

3. 选择适当的扫描模式后在 Value to search 中输入要修改的数值

4. 按 Start 开始扫描,并把扫描结果显示在 Addresses Found 窗口中,返回到游戏,使要改的数值发生变化,然后在返回到铸剑师,进行再次扫



描，直到找到为止。

5. 将 Freeze Setting 的值调整为最大。

6. 在找到内存地址后，按 Addresses Found 后的按钮，你所找到的内存地址就会自动添加到 Values to write in memory，也可以在那里手工添加，双击 Values to write in memory 窗口中的内存变量，然后改为你希望的值。

7. 双击 Values to write in memory 窗口中的 Freeze 条使它不断闪动。

8. 将已修改的内存地址选中，按 Poke 键，将数值写入内存。

9. 返回到游戏，验证修改是否正确，如果正确就返回到铸剑师

10. 按右下角倒数第三个按钮，进入游戏作弊程序的制作。

11. ①TITLE：标题，如"KKND－绝地风暴作弊器"

②MADE BY：作者

③DATE：日期

④EXE NAME：所生成的 EXE 文件名

12.AUTO PID 项如果复选，则生成的作弊程序要在游戏执行后执行，否则要在游戏开始后执行。

13.Freeze 项如果复选，则对修改内存值进行锁定。

二、存盘文件编辑器的制作

1.选择左下角的灰色按钮，进入存盘编辑器的制作。

2.选择 ADD，然后在第一项中输入要修改的项目 如：现有生命值，第二项输入 OFFSET，如 31792，第三项选择输入值的范围，如 0～2147438647，然后按 DO IT 钮。

3.在 Edit Zone 中输入初始化的值，即自动修改的值。

4.按 Save 将修改存为 MEC 文件。

5.按 Build 开始建立编辑器。

6.Type of Trainer 中选 File Editor。

7.Window Name 填入编辑器，如"风云存盘文件编辑器"。

8.按 Mec File Dated 打开刚才存盘的 MEC 文件。

9.Exe Name 中输入要生成的可执行文件名。

10.在上面的面板中可以输入一些版本，作者，使用说明等信息。

11 按 Build 后即可生成可执行文件。

三、不可小瞧的补丁生成器

在存盘文件编辑器下的红色按钮，是一个游戏补丁生成器，它生成的可执行文件可在 DOS 下运行。它会自动修改你选定的文件中的某字节的值，是做补丁，解密钥匙文件的好工具。

示例

现以光盘内的 KKND2 的 Demo 为例，做修改器的示范。

KKND2 DEMO 的资源无限修改器的制作：

1. 先运行 KKND2，选单人游戏选项进入游戏。此时屏幕显示拥有资源为 2000。

2. 使用 ALT－TAB 键切换到 Win 95 桌面运行修改器，将"Process ID"框单词的右方正方形按钮按下，这时弹出一个 PID LOCK 框，列表里列出了当前运行在内存中的文件句柄，双击选择 KKND2.exe 后，对话框消失，在"Process ID"框里的文本空白框中显示出了 KKND2 的当前 ID 值"FFFEEF4B"，这个值每次运行 KKND2 都是不同的。在 Begin address 框与 End address 框中分别自动列出了 KKND2 的起始内存地址 400000 到 ID90000。这两个值是相对于 KKND2 的 ID 偏移值，每次都是不变的。因为 KKND2 的资源是以数值形式表现，所

以在 Search mode 框选择 Normal 模式,在 Value to search 框中选择 4 byte(游戏中如资源之类的变量的数值都很大,一般都是 4 字节或高于 4 字节),最后按下 Addresses found 框中 START 按钮开始第一次内存搜索。第一次搜索一般会找到同值的许多地址,有时多得列不出来。

3. 再次使用 ALT - TAB 键切换到 KKND2 的游戏中,随意建造一个士兵,资源值变化到了 1700;然后再用 ALT - TAB 键切换到本修改器窗口,在 Value to search 的文本框里将 2000 改为 1700,其它不变,按下 Address found 框的 CONTINUE 按钮,它将会从列表里的地址中搜索变化的正确地址。连续这样改变资源,再搜索,直到列出的地址不再改变为止。

4. 有时内存中的同值变量不止一个,这次搜索到一直没变化的内存变量有两个,一个是地址"54FC14",另一个是"198D7EC"(前一个地址是相对于 KKND2 ID 值的偏移量,每次都是不变的)。然后按下 Address found 框右上方的长方形按钮,将这两个地址加入到 Value to write in memory 框中,每个地址都以 4byte 列出。

5. 在 Values to write in memory 框中双击列出的地址会出现一个底板为黄黑项相间的对话框,在框中输入 0 - FF 的值,按下右方的按钮,地址的值就被改变了。将 54FC14 - 54FC17 的值没改为 FF,FF,00,00;198D7EC - 198D7EF 也改为相同的值 FF,FF,00,00,按 Poke all 按钮,将所有的改变写入内存。

6. 切换到 KKND2,将会发现资源已变成了 65535(FFFF 的十进制),如果你想让你的资源永不减少,可在按下 Poke all 按钮之前单击 Freeze setting 框的进度条,将它加到最高,然后双击 Values to write in memory 框的 FREEZ 绿色条,绿色条变成了动态的褐色条,表明了内存锁定功能启动,最后按下 Poke all 按钮切换到游戏中,你将发现游戏资源将不会因建造士兵及建筑物而改变了,你将拥有了无限的资源。

7.按下 SAVE 按钮,将这些改变了的地址变量存盘,假设存为 one.gtc(gec 为该存盘文件的固定扩展名)。

8.这是制作修改器的最后一步。按下右下方第三个正方形按钮,显示出一个名为 Magic trainer creator 对话框,左方从 Titale 向下到 Exe Name 这些都是必须添入的内容,假设填入数据如下:

TITLE:KKND2 修改器 - - - - - - - - - - - 标题,将出现在你制作的修改器的左上方。

MADE BY:疾风之龙 －－－－－－－－－－－－制作者,可添上自己的名字。

DATE:1998 年 8 月 13 日 －－－－－－－－－－－－制作日期

FOR:KKND2 DEMO －－－－－－－－－－－－该修改器真针对的游戏。

INFO:游戏广场 －－－－－－－－－－－－一般信息。

EXE NAME:KKND2trainter －－－－－－－－－－－－生成修改器的执行文件名。

如果想加入更多的信息可在右方的 INFO 里添加,然后按下任意一个 Empty 按钮,将先前存盘的文件 one.gtc 调入,EMPTY 变成了 FULL,然后在它的空白框里输入信息,增加资源到 65535,将它右方的小正方形选上(这意味着制作的修改器将具有锁定功能,也就是将资源维持在 65535 不变)。再将左下方的 AUTO PID 选上(着意味着可通过按钮激活)。最后按下对话框中间右方的长方形空白按钮,修改器便制作成功了。

第六节　探针 98 2.0 版

一、功能

查询,修改,锁定运行于 Win 32 环境下进程的数据。模板的引入使同类数据的地址获取更为便捷,Hot Write 允许你为同一地址设定两个期望值以适应不同场合。

二、用法说明

目标页(Targets):

在此页选择待修改任务及操作激活地址列表。

Refresh:开始一个任务后,它的标题不会立即出现在任务列表中,此时可点击刷新使其出现,即可进一步操作。

Edit:进入编辑页修改被选中的地址中的内容。

Enable,Lock:使能的地址可执行 Hot Write(见 Options 页),Lock 不言而喻。

Properties:修改选中地址项的基本属性。

Apply Template:将当前模板应用于选中的地址项(见 Options 页)。

在激活地址列表上击右键将显示一个菜单,用于实现 New,Remove,Sort,Clear all 以及 Save/Load 等功能。

查询页(Searches):

在此页查询期望出现在目标任务中的数据,也可直接修改匹配地址的内容。

Edit:进入编辑页修改被选中的匹配地址中的内容。

Activate:将选中的匹配地址复制到激活地址列表。

High:开始一个新的高阶查询,若匹配地址多于0个则有一新表项加入查询列表。

Low:开始一个新的低阶查询,请注意第一次低阶查询无需输入查询目标,且总有一新表项加入查询列表。

Suspend:见"新功能及改进"。

Search Again:再次查询选中的查询项。若匹配地址少于100个则全部显示(无论高阶还是低阶查询)。

Terminate:中断正在进行的查询。当感觉已找到目标或已无希望时可点击之。

注意:查询时若输入一组数字,请用","分隔,16进制数前加"$"。



编辑页(Editor):

对目标任务的地址空间进行编辑,各部件用法见运行时帮助信息。若你想在编辑区输入十进制或字符串数据,可以先击回车键。

注意:并非任意地址均可进行编辑,若你了解 WIN32 的虚存管理便知其然。

选项页(Options):

* * 关于模板:为简化操作及将相互关联的数据组织在一起而被引入。对一个激活的地址应用模板时,模板中的每一项均生成一个激活地址,其地址值为被应用的激活地址和此模板项的偏移(Offset)值之和。

Enable Lock:使锁定功能生效。

Enable Hot Write:若选中,当按下小键盘的"+","-"键时,对所有被使能的激活地址项自动执行一次写操作。"+,-"分别执行激活地址列表正向和反向写入。

Readonly Area:使查询包括只读地址空间。

Align Even 和 No Echo:见"新功能及改进"。

Apply Template With :应用模板时用偏移为 0 的项(ZERO)还是选中的项(Focused)对准激活地址。

Bottom & Top address: 见"新功能及改进"。

Properties:修改选中的模板项的属性。

Zero Offset:使选中的模板项具有 0 偏移量。其他项的偏移值将作相应调整。

注意:Hot Write 在某些游戏中会导致不稳定,若出现此种情况,使 Hot Write 失效即可。就目前所知,Heroes of Might & Magic II 属此类。

如你从 Targets 页或 Editor 页连续地将一系列地址送入模板,则第一个地址生成的模板项将据有 0 偏移量,其他地址生成的项的偏移量为其值与第一个地址之差。这就是说你可以迅速地生成一系列模板项(尤其是在 Editor 页)而无需考虑为它们逐一计算偏移值——偏移值将得到自动的计算。

三、新功能及改进 1.0

尽管它已具备了发现新运行的进程的能力,但还是强烈建议你在一个进程结束之后点击 Refresh 按钮以确保不会因疏忽而犯错误。现在你可以大胆地点击 Refresh ,因为那不会导致激活地址列表中的项被清除掉。

它已可以支持地址的存取,你可以方便地从你的朋友那里得到他(她)的

查询成果,应用到你自己的游戏中。千万注意不要将一个游戏的查询成果应用于另一游戏——那样做会使地址值变得毫无意义,而且修改这些地址中的内容将很可能导致错误,即使在同一游戏(软件)的不同版本间也可能出现这种问题(若可执行码有改变)。NT 和 9X 在进程地址空间上有差异,在二者之间交换查询成果也要先确认一下。

Searches 页的 Suspend 选项用于在查询时挂起被查询进程的主线程。这个选项只有在 Hot Write 选项被选中的情况下才有效。若你认为被查询进程会在查询过程中改变目标数据的值,请选中此项。请一定注意:挂起的线程必须被唤醒,为此你必须按一下小键盘上的"+"键。若你在 Suspend 被选中的情况下进行了多次查询,你就必须多次按下"+"以唤醒挂起的线程。被挂起的线程处于完全的暂停状态,不再执行任何指令,因此也不会响应任何输入。

Editor 页新增了一些按钮,可以助你迅速地周游所有匹配的地址而不是在两页之间来回切换;你可以方便地激活键盘光标所处的地址或将其送入模板。

Options 页新增的两个选项:

Align Even:选中时,长整(Long)和短整(Word)型量被认为永远对准地址边界(即地址值将分别是 4 和 2 的整数倍)。这可以提高查询速度 4 倍(Long)或 2 倍(Word)——当然这要以没有发生磁盘交换为前提。你通常可以使此选项保持选中(尤其当查询目标只能在 Windows 下运行时),若发现没能查到显然存在的数值,可以使此选项失效后再查一次。

No Echo :查询过程屏蔽所有显示。在某些情况下,这可在一定程度上提高查询速度,若是你想了解查询的进展情况,请保持此选项不被选中。

附带的两个模板文件(.Tpl)均用于 Heroes of Might & Magic II。一个针对英雄,一个针对怪物,愿它们能助你了解模板的使用。

四、新功能及改进 1.02

无论在激活地址列表中还是在模板列表中,Save 和 Load 均用右键弹出式菜单实现,菜单同时还实现了 New, Remove, Sort, Clear All 等不言而喻的功能。

Hot Address:在激活地址列表中按下 F1 ~ F4 键可分别存储 4 个常用地址,在 Editor 页按这 4 个键即刻跳转至这些地址(只要它们是可访问的)。

Pointer Jump:在 Editor 页按下空格键可即刻跳转至光标所在处一个长字(被当作指针)所指向的地址。举个例子:设当前光标处 4 个连续字节分别为:21h,43h,65h,78h,则在按下空格之后,跳转至 78654321h (只要此地址可访问)。

尽管认为没太大必要,它还是拥有了热键叫出的能力。在别的进程中按下 * 即可(此功能实现的前提:让 Enable Hot Write 保持选中状态)。

五、新功能及改进 2.0

Devileye.Dll 采用了新的设计,今后可以做出是否对其升级的选择。

激活地址列表和模板项列表均为多选表,Remove,Enable,Lock 操作针对所有被选中项。Properties 针对拥有聚焦(FOCUS) 的项(被一虚框套住)。

Bottom & Top Address:Higher 2GB 的继任者,比它们的前任更灵活,使你能够指定更精确的查询范围。注意 TOP 必须大于 Bottom。地址空间 8000000—C0000000 只在 9X 中可见;若你想修改 MS - DOS Prompt 下运行的游戏,或想修改窗口标题等字符串对象,必须将这段地址包括在内。

能更好的支持 Win Nt,而没有付出任何额外的代价。

六、模板及其它

关于模板其实它的制造和使用都非常简单。拿 H2HERO.TPL 来说:你查找到一个英雄某一属性所在的地址(找名字最为快捷),经过分析和试修改,你确定了此英雄其他各种属性的地址,这时只要将光标逐一对准这些地址(在 Editor 页最简单),并为它们分别点击 To Template 按钮,一个关于英雄各种属性相对位置的模板就制作出来了。第一个被送入模板的项拥有 0 偏移量。

以后,当你又找到一个英雄时,不必为他的每个属性的地址作激活操作,而只需激活那个对应 0 偏移量模板项的地址,然后在 Targets 页点击 Apply Template——这个英雄其它属性的地址项被自动生成了。

它附带的 STARCRAFT.PSA 能给爱玩星际争霸的你以极大的乐趣。若你对它的大量注释感到厌烦而又想知道它能做什么,只要:

1 启动 Probe ;启动星际争霸,开始一个游戏——单人多人均可,但要保证自己且只有自己是 Terran。

2 调出 Probe,在激活地址列表中调入 STARCRAFT.PSA,在 Options 页选中

Enable Hot Write。

3 回到星际争霸,按一下小键盘上的 + 或 - 键。可以随意游戏了(随意屠宰敌人)。

4 制造 1~3 组士兵守卫基地,每组 Marine 和 Firebat 各两个。造 1~2 座 Missile Turrent——不是用于防卫,而是用于发现敌军。造 2~4 艘 Battle Cruiser 用于屠宰所有敌人(决无问题),不必考虑建造消耗的时间,只要先试建一艘你就会放心了。

5(Optional) + , - 会对 Battle Cruiser 产生不同影响,按下"-"后让 4 艘以上的 CRUISER 冲入敌基地,你会看到类似于地毯式轰炸的效果。

注意:若你想自己在星际争霸中查找任何东西,一定要关闭 Even Align。如果你在进行搜索时没能查到预期的数据,请确认 Even Align 未被选中。在退出一个游戏后,为求安全,最好在 Targets 页点一下 Refresh。将存储在磁盘上的地址文件(PSA) 调入前最好先确认一下目标进程是否正确。

第七节 通关圣手(Gamekey 98)

一、GameKey 98 的特点

1. 全新的窗口化界面,体贴用户的操作设计

在以前的游戏修改工具中,绝大多数都是 DOS 平台的,界面多是 DOS 下的字符形式,虽然其中一些可以在 Windows 3.X 和 Windows 95 下工作,但其界面仍然没有摆脱 DOS 程序的形式。而 GameKey 98 则是专门针对 Windows 95 平台开发设计的,完全支持 Windows 95 的保护模式内存管理。而在界面上,则彻底甩掉了 DOS 的字符形式,全面实现 Windows 系列的标准图形化窗口界面。

2. 快速搜索

Gamekey 98 经过多次优化,其内存搜索速度非常快。使得用户在搜索 32M 甚至 64M 内存时仍然无需恼人的等待。

3. 同时跟踪多个对象

而使用 GameKey 98 玩家可以同时跟踪多个对象,且互不影响。在跟踪过程中清除或增加一个对象,对正在进行的跟踪过程毫无影响。

4. 内存锁定功能

当找到一个玩家所关心的变量地址后,如果想免除反复调出 GameKey 98 进行修改的麻烦,GameKey 98 还提供了一个内存锁定功能。玩家可以利用此功能将某一个变量的内容锁定在一个固定的值。这样 GameKey 98 就可以在玩家运行游戏的同时,替玩家看住这个变量,一旦变量的内容发生变化,GameKey 98 自动将其改回。玩家就可以在游戏中豪无顾虑的挥金如土,再不用担心囊中羞涩了。

5. 简单方便的文件搜索与修改功能

当玩家关心的是游戏的存盘文件时,这一功能就会让你省去很多麻烦。再不用进入 Pctools 或 Norton Utility 去亲自分析和修改存盘文件了。操作非常简便。而对存档文件的低阶的搜索分析更是用上述工具难以做到的。

6. 保存和载入地址表功能

此功能使得用户搜索的地址不会因为 GameKey 98 的退出而消失,可以储存在列表储存文件中(即 .GTB 文件),在下一次进入游戏后直接载入即可使用。而且 GameKey 98 的列表储存文件格式为标准的文本格式,用户可以自己用文本编辑器创建和修改。这样,在《大众软件》、《电脑报》等媒体上介绍的游戏存档文件的修改数据就可以编辑为 GTB 文件保存起来,在使用时十分方便。

一个典型的 GTB 文件格式如下:

GAMEKEY V1

0X0097478E BYTE 1P-player

0X0097478C BYTE 2P-player

0X00974790 WORD 1P-bomb

0X00974792 WORD 2P-bomb

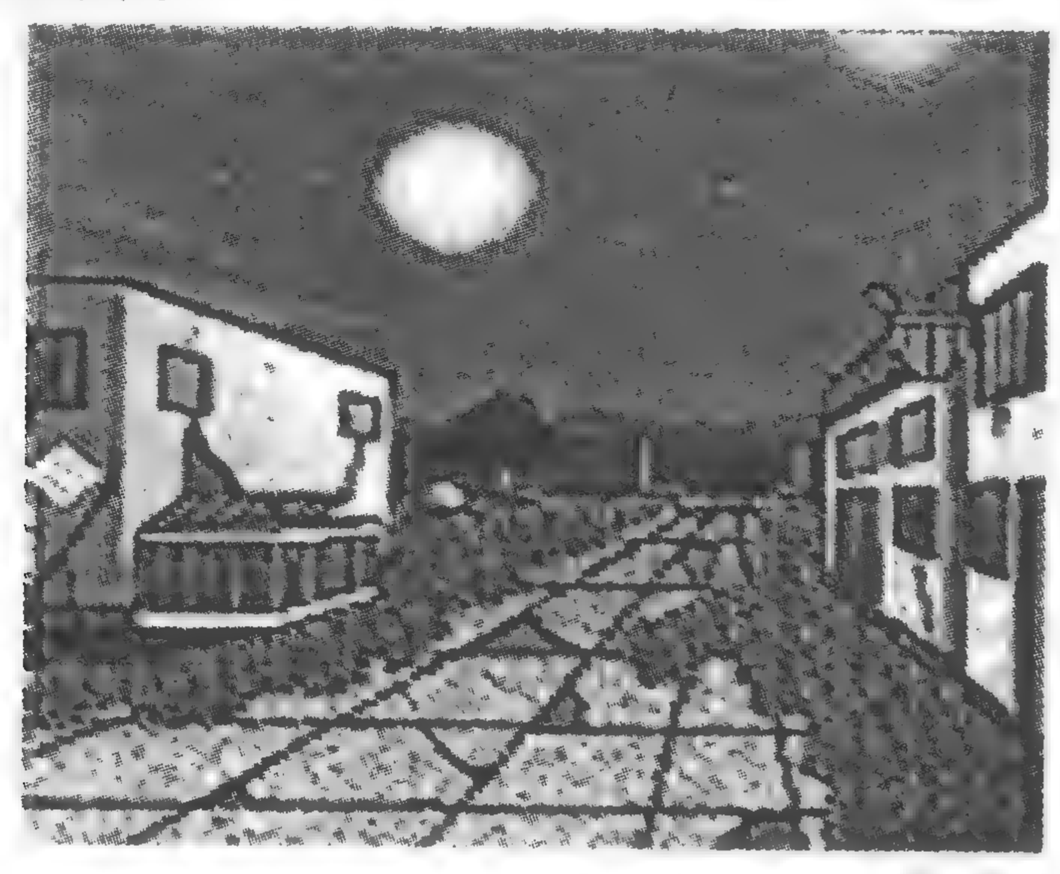
第一行为 GTB 文件的标志,照抄即可。下面各行为文件的内容,每行分为三部分。各部分之间以空格或制表符分隔。

第一部分:地址域,为十进制或十六进制的数值,十六进制前面加 0X 前缀即可。

第二部分:类型域,可为 Byte,Word,Dword,String;或简写为 B,W,D,S。大小写均可。

第三部分:名字域,即玩家为该地址变量起的名字,为一字符串,名字中间不可有空格。

注意:在载入描述内存地址数据的 GTB 文件时,要进行一次重定位,这就要求玩家搜索一个地址,根据这个地址,GameKey 98 就可以将 GTB 文件中的数据重定位后载入。而描述存档文件地址数据的 GTB 文件在载入时一般不需要重定位。



二、GameKey 98 使用方法

跟踪和修改一个内存或文件中的变量的步骤如下:

1. 调出 GameKey 98

在 Windows 95 环境先运行 GameKey 98,然后运行游戏,Alt – Tab,Alt – Esc 或 Ctrl – Esc 等热键切换到 GameKey 98。

2. 选择搜索对象

在 GameKey 98 中选定一个对象列表中的对象。GameKey 98 启动后会自动生成一个名为 PC Memory 的内存对象。如果只需同时搜索一个内存中的变量的话,选中此对象即可。如果要对存档文件搜索或同时对多个对象进行搜索,则需要单击"增加"按钮增加对象。增加文件对象时,"……"按钮表示浏览磁盘。

3. 设置变量属性

在功能框内选定所跟踪的变量的属性:字节、字、双字,或字节串。一般的讲,使用字节属性最可靠。但对有些较大的数字,如对战类游戏中的钱财数,使用字或双字能更快的找到所关心的地址。本版本中,字节串属性仅对文件对象是可用的。

注意:GameKey 98 出于提高搜索速度的考虑,在对内存对象搜索字,双字时采用的是字,双字对齐的方式,这对大多数的游戏都是合适的,但也有一些游戏中的变量虽然是字或双字,但不是对齐的,如《红色警报》中的金钱数(双字型),所以,当玩家用字或双字方式搜索不到时,就换用字节方式,找到后在加入到地址列表前将变量属性改为字或双字即可。对文件对象的搜索由于都是采用的字节对齐方式,因此并不存在此问题。

4. 搜索变量

如果正在搜索存档文件,则要在搜索前在游戏中存储一下该存档文件,使得存档文件产生相应的改变。

高阶搜索:在功能框的输入框内输入所关心的变量的当前值,然后单击“高阶搜索”按钮。

低阶搜索:

单击“低阶搜索”按钮,将会弹出一个工具条,根据变量变化的趋势点击相应按钮,其中各按钮含义如下:

+ 变量增大;

- 变量减小;

+ = 变量增大或不变;

- = 变量减小或不变;

! 变量变化(增大或减小);

= 变量不变;

注意:想输入十六进制数的话,只需在数字前加 0X 前缀即可。

5. 抓到变量

用 Alt - Tab, Alt - Esc 或 Ctrl - Esc 等热键切换到游戏中继续游戏。等到所关心的变量内容变化后,再次切换到 GameKey 98 中重复步骤“No4”直到“当前地址个数”为 1 或不再减小时为止。此时,所关心的变量的地址就被找到了。

注意:有些游戏的同一个变量在内存中可能有不只一个地址,这时候,通

常只有一个地址是主要的,其它都只是它的备份。

6. 将找到变量的地址加入地址列表。

双击一个地址或单击选中一个地址后单击“加入地址到地址列表”都可以完成此功能。

注意:在一个变量的地址被加入“地址列表”之前,是不能对它进行修改和锁定的。

7. 修改或锁定找到的变量

双击“地址列表”中的一个地址或单击选定它后单击“编辑”按钮,就可以对这个变量进行修改了。对于存档文件对象中的变量,在修改后,只需在游戏中读取该存档文件改变即可生效。

选定一个地址后单击“加/解锁”按钮,即可对这个变量加锁和解锁。该命令只对内存对象有效。

注意:退出游戏前,应将所有加锁的变量解锁,以保证 Windows 95 对该内存区的回收重用。

8. 然后快切换回游戏去体验一下惟我独尊的感觉!

三、GameKey 98 使用技巧

1. 加速低阶搜索的方法

在低阶搜索中,往往要为找到变量而搜索多次,怎样减少这一过程所费的时间呢? 用下面的方法会很有效的。

(1) 尽量使变量的变化没有规律,最好是增加和减少交错发生,这比变量总是增加或总是减少要容易抓到的多;

(2) 非常重要:在搜索变量时,在变量增加和减少的过程中,趁变量不变时用 = 按钮搜索几次,将会大大减少待搜索变量的个数,减少搜索的时间。

2. 用高阶搜索真的找不到吗?

在搜索一些明明标着数值的变量时,用高阶却找不到,在换用低阶之前,不妨试试下面的方法:

(1)把变量加 1 或减 1 试试看;

(2)对于一些大的变量,把标的数值去掉几个 0 再试试看;

(3)发挥一下自己的想象力,再变换变换试试看。

3. 用低阶搜索真的找不到吗?

难道这个变量用低阶也抓不到 ? 在放弃之前,试试下面的方法:

(1)在游戏中,尽量使该变量的变化明显一些再搜索;

(2)反其道而行,在变量增加时用 - ,减少时用 + 来试试;

(3)该变量可不可以在存档文件中找找看;

(4)再动动脑筋,很可能你能想到更好的方法,找到它。

4. 这么多文件,存档文件在哪里?

在游戏中存储一下存档文件,然后将文件根据时间排序,最后的那个一般就是啦; 存档文件名一般类似于 SAVEGAME.000 SAVEGAME.DAT .1.DAT 等形式。结合上面两种方法,相信你不难找到的。

第八节　游 戏 黑 客

"游戏黑客"软件有专门针对 Win 95(98)操作系统设计的,友好的窗口型界面、简单的操作方法,可以帮助你在游戏面临临困难的时候轻松搞定一切。它的基本原理同其他游戏修改软件一样,也是搜索那些你最感兴趣的东西(主角生命值、武器、弹药等)在计算机内存中的存放地址,然后让你随心所欲地加以修改或者锁定,以达到"刀枪不入"或者"挡我者死"的梦幻境界。然而,"游戏黑窖"同其它游戏修改软件不同的是,它的操作极其简单。你根本不需要了解诸如"内存地址代码、地址编辑"等高深的学问,也不用有什么修改游戏的经验(当然知道一些更好),事实上,你所要关心的倒应该是你想要过关的那个游戏。

一、软件安装

找到软件源(或者从 http://www.gamehack.com 处下载它 15 天的试用版本),执行 setup. exe 文件即可。软件将自动完成安装,并在 Win 95(98)的"开始"菜单中生成 GameHake 文件夹,你只需从此进入,并单击 Gamehake 2.0 便可以运行程序。

二、软件使用及基本功能简介

1.确定目标

首先运行 GameHake,接着再运行你要玩的游戏;当游戏一开始,使用"Pause"键暂停,然后通过"Ctrl + Tab"切换到 Gamehack。

接下来,单击工具栏最左边的 Process(过程)按钮。在随之出现的一个列表框里将显示当前当前正在运行的程序名称,甚至包括 Windows 系统程序。



从这些程序列表里，找出你的游戏程序，在程序名称之前还有一些8位的16进制数据，这些数据便是该游戏程序所占用的内存起始地址。比如FFC02121 Lords of Magic等。但是你却不用关心这些数据，这是应该由"游戏黑客"操心的事。

选定后，点击OK，你便完成了游戏修改的第一步。

2. 开始搜索

确定了目标就要开始搜索。所谓搜索，就是"黑客"程序要从该游戏所在的起始内存地址开始，一直查找到结束地址。并且把每一个地址中的数据记录在案以便进行接下去的第三步。

当然，你并不需要深入了解这些原理，只需要知道在完成了第一步以后。紧接着点一下工具栏上的第四个按钮(那上面有一个大望远镜标记)即可，其余工作都由程序自动完成。

需要注意的是，当点击了"开始搜索"按钮后，你还需要在data栏目里面进行一些设置，各栏目的意义及设置方法请参考第6步

3. 进一步搜索

起始搜索结束后;再切换回游戏，并且让你的主角有所变化(比如失血;射出子弹、损失生命值;增加经验值等)。然后立刻再切换回GameHake，因为

这时主角身上的变化,会直接反映在游戏程序所在程序的内存地址中相应部分数,所以必须再次进行搜索。以便于让程序同第2步的搜索结果相比较,找出那些数据发生变化了的地址。这一步的完成是通过点击工具栏上第5个按钮(有小望远镜标记的按钮)来实现的:当操作这一步的时候,也会弹出一个对话框,让你对搜索条件做一些设置,具体设置的方法请参见第6步。

4.寻找目标地址

如果你运气好,此时你应该能在下面的结果显示栏里看到一些结果列表,这便是"游戏黑客"按照你的要求为你搜索到的包含有你所感兴趣的内存地址列表。除了地址以外,还相应地列出了该地址内当前的数据值。将这些地址中的数据值的游戏中的实际值相比较,你应该可以判断出哪个地址是你需要的地址。当然你如果实在吃不准,把所有怀疑的对象统统选定,然后进入第5步。

如果你经过了第3步没有看到结果列表,这说明通过一次搜索还不够,因为找到的符合条件的地址太多,列表装不下,所以你还必须重复第3步,直到结果出现。

5.修改锁定目标

对着你选定的目标双击鼠标,把它们移到最下面的"修改锁定"窗口,此时你便可以单击内存值(Value)对相应地址中的数据进行修改,一直改到你满意为止。这时再回到游戏中,看看血槽是否补满,武功是否已经登峰造极,到此,游戏的修改过程就算基本结束了。对了,如果你要修改的内容不只一项,你可以在每一条地址前面加上注解(Description),比如武功、经验值、生命值等等。这一点,正是该软件的特色。

6有关设置

设置初步搜索条件

在data图框的设置框里,要根据游戏的实际情况设定初次搜索的条件。其中在搜索(Search)栏内,共有三个选项,分别是:Exact Vakye(确定值)Range(范围值)Advanced(没有值)。如果你要查找的对象是有明确数值的,比如李逍遥当前的生命值是230。那么你就要选择第一项,并且在下面的Valuel栏里填写230。如果你要查找的对象没有确定的值,但是有一个取值范围,比如速度表的指针停在0~200之间,那么你就要选择第二项,并且在下面的Valuel栏里填写0,在Value2里填写200。如果你要查找的对象没有任何明确

的数值,比如用血槽来表示生命;这时你就只能选择第三项,当然 Value 栏里也不用填写任何东西了。

设置进一步搜索条件

在设置框里,要根据游戏的进程以及你的搜索目标选择正确的搜索条件。比如进入游戏后,主人公打败了敌人并且也损失了不少血,如果你要搜索"经验值",那么应该选择"增长(Increase)。相反,如果你想寻找"生命值"的存放地址,那么搜索条件肯定应该选择"减少"(Decrease)在这一级的搜索条件栏里,共有以下 6 种选项,分别是:确定的值(Exact Value)范围值(Range)减少(Decreae) 增加(Increase)不同(Different) 没变化(No Change)你应该根据实际情况准确选择搜索条件,要知道,这一步非常重要:如果选错了条件,是无法搜索出正确的结果的。

锁定(刷新)的设置

找到你所感兴趣的地址后,你所要做的就是修改地址中存放的数据值,并且锁定它。点击工具栏上的第六个按钮(标有齿轮图案的),可以打开"游戏黑客"的主要参数设定框。其中的"Freeze Time"就是设置锁定时间的,即你需要程序用多快的速率来刷新(用你修改后的值不断变化的内存值。这个时间通常定为 250,不要嫌慢,单位可是毫秒。

除此之外,还有其它的一些设置你可以加以改变:

Max address: 在目标地址显示栏里能够显示的最多地址数。一般不要超过 20,否则太多的结果会淹没你要找寻的目标。

Refresh Time:屏幕刷新时间。当内存值刷新后,相应的屏幕显示刷新时间。一般为"Freeze Time"的二倍。

Range mode: 寻址方式,一般选择 Automatic(自动)。

7.其他功能

该程序还允许你把内存修改的结果以文件的形式保存起来,以便于下一次在同样的机器配置情况下运行同一个游戏时,直接调用修改结果,而不用再一次修改。关于保存以及打开文件的方法(工具栏上第 2、第 3 个按钮)。

总之,这个"游戏黑客"的确是一款不错的工具软件,使用方法简单是其最大的特色。它就像一把锋利的匕首,定会在游戏的战场上勇不可挡,所向披靡。

第九节　游戏杀手(PD版)

一、软件简介

现在市面上所流行的游戏修改软件全部是采用直接修改内存的方法,它们的优点是显而易见的。但是它们也有缺点:

1. 对于修改内存的游戏修改软件,它只有采用驻留内存的方式才能进行修改。但是现在的内存驻留软件是越来越多,它容易和其它的软件发生抵触,从而造成死机。此类软件必须用热键激活才能使用,如果在 Windows 环境下不小心按下了热键,也会造成系统崩溃。

2. 大家知道,由于每台电脑的配置不一样,因而它的内存地址也不一样。因此,对于这些修改软件所分析出来的内存地址,是不能通用的,它只局限于一台电脑。并且,就是同一台电脑,也经常会因为微机配置文件或者内存驻留程序的变化而无法使用上次所分析出的地址。也就是说,目前的游戏修改软件是一个封闭式的软件,它与现在所流行的开放式结构不同。

Game Killer [游戏杀手]它开拓了一个崭新的思路。对于驻留内存式的游戏修改软件,它有以下几点根本性的不同:

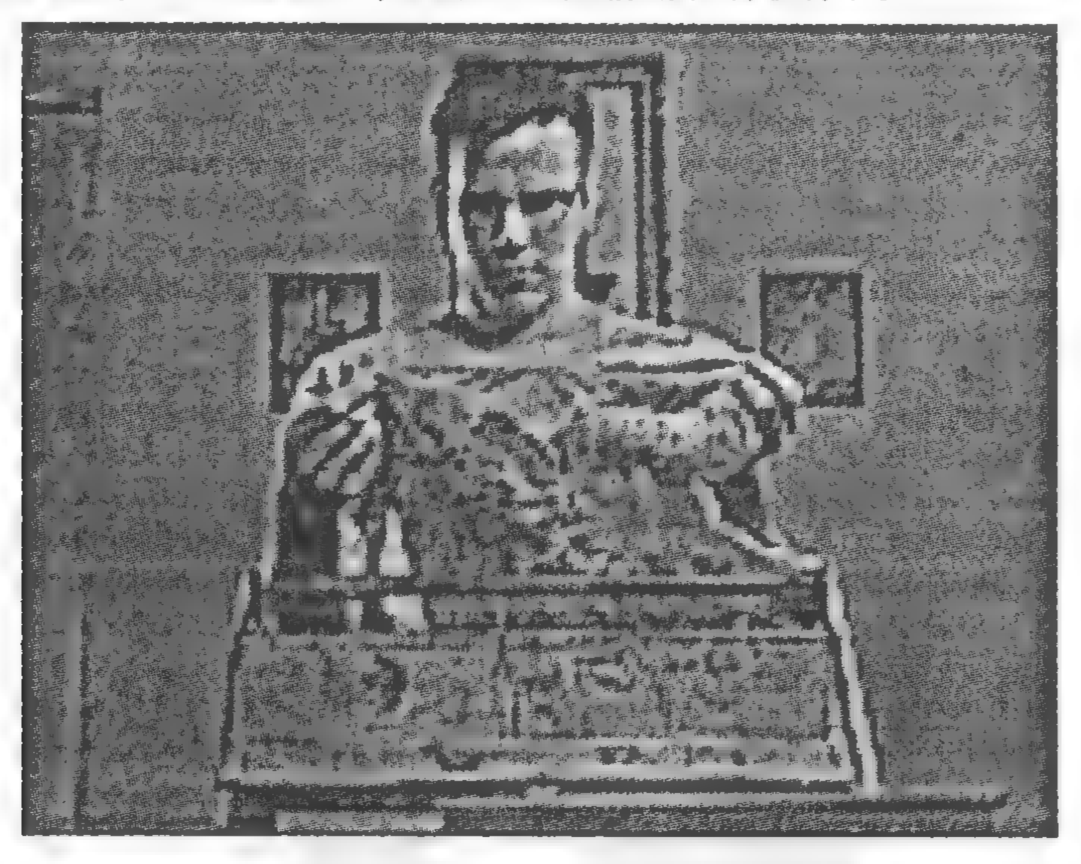
1. 首先 ,本软件采用的是执行文件的方式 ,它不驻留内存,从而不会与任何环境发生抵触。只要与 DOS 兼容的系统都可以使用它。因为所有游戏数据存盘的方式都是一样的, 所以它可以修改不同操作系统下的游戏。如〈Windows 3.X〉,〈Windows 95〉,〈DOSV〉,〈JWin〉,〈JWin 95〉等等。

2. 其次 ,为了方便广大玩家 ,本软件不论是分析数据还是输入数据 ,修改文件都可以直接使用十进制数字输入 .分析出的地址可以直接存入本系统的游戏数据文件 ,下次修改时就可以调用了。

3. 由于本软件采用了多字节搜索技术 ,因此对于一般软件 ,大多数情况下只需一次即可搜索出地址 ,最多不超过三次。并且本软件搜索和修改的数字可高达 2,147,483,647(二十一亿四千七百万)

4. 最后 ,也是最重要的一点 ,它具有现在所流行的开放式结构。在任何一台微机上所分析出的地址都是通用的。这样,用户可以共享所分析出的成果。并且 ,本软件对于 Pctools 的代码完全兼容 ,用户可自行添加或者修改游戏数据文件(本软件游戏数据文件为文本文件 ,任何一个文本编辑软件

都可以修改)。以后修改时，直接调入游戏数据文件就行了。



二、软件所需配置

本软件需要如下配置：

IBM－PC 386以上机形

DOS<3.31> 以上操作系统

300K以上常规内存

VGA显卡

0.4M以上硬盘剩余空间

如果你不能正常使用本软件，请检查是否符合以上配置。

三、使用方法说明

Game Killer包含以下几个文件：

GK.EXE 此文件为游戏杀手的主程序。

GK-FILE.DAT 此文件为游戏杀手的游戏数据文件。

GK-FILE.BAK 此文件为游戏杀手游戏数据文件的备份。

GKF.EXE 此文件为游戏杀手的辅助程序，它可以对编辑后的游戏数据文件

进行自动维护。建议当对数据文件进行改动后最好运行此程序。

README.EXE 此文件为本软件的详细说明文件。

README.TXT 此文件即说明文本文件，以便用打印机打印出来。

CCM.EXE 此文件为一个小工具程序，可以查看十进制与十六进制的相互转 换。并且可以查看键盘数值的 ASIIC 码值。

DELT.EXE 此文件为实用工具小程序。它可以很方便的删除其它程序运行所 遗留下的临时文件。

INSTALL.EXE 此文件为游戏杀手的安装程序。游戏杀手在使用前必须先用此程 序进行安装。

REST.COM 这是一个直接用 DEBUG 编制的模拟 PC 冷启动的小程序。

CGK1.BAT 此文件为在 UCDOS 汉字系统下调用游戏杀手的批处理文件。

CGK2.BAT 此文件为在 TW 袖珍汉字系统下调用游戏杀手的批处理文件。以上 两个批处理文件玩家可根据自己的实际情况加以修改。

GKILLER.ARJ 此文件为以上几个文件的备份程序，使用 ARJ2.50 压缩打包。以后 如果想重新安装，则可把此备份包解压至硬盘再重新安装。

Gamer Killer 的使用方法：

1. 在 DOS 提示符下直接键入 GK，或者加上命令行参数。

GK 的命令行参数：

GK /? 显示 GK 的帮助信息

GK /C 强制使用中文显示

GK /E 强制使用英文显示

GK 的主菜单：

GK 的主菜单有以下几项：

(1)精确数值搜索（适用于精确数值分析,如金钱,经验值等等）

(2)模糊数值搜索（适用于模糊地址分析,如物品代码等等）

(3)游戏数据文件（调用游戏数据文件,直接修改游戏存盘文件）

(4)磁盘文件修改（手动修改游戏文件,同<Pctools 5.0>完全兼容）

(5)退出（退回到 DOS 下）

2. 对游戏数据文件 GK-FILE.DAT 的修改及游戏数据文件维护工具 GKF.EXE 的使用方法.玩家可以自行添加游戏数据文件。现在各种游戏栏目经常刊登游戏文件的修改方法，修改代码一般都是 Pctools 的代码，本数

据文件同PCTOOLS代码完全兼容。

数据添加格式如下：

〈游戏注释说明〉SEC:〈扇区数〉DISP:〈磁道数〉FILE:〈文件名全路径〉

添加的数据字母大小写均可，但切记不可空格。否则将有可能造成数据毁坏。比如以下这个实例：lunatic-dawn(ii)侠客游 力量 sec: 0 disp: 54 file: user1 \ lunachar 它就是一个错误的例子，必须改成下面的格式才算正确：

lunatic-dawn(ii)侠客游-力量 sec: 0 disp: 54 file: user1 \ lunachar 当数据添加完毕后，最好用GKF.EXE进行游戏数据的维护。它将首先把游戏数据文件作一个备份GK-FILE.BAK。然后自动把数据中的小写字母转换成大写字母，并把数据文件按照游戏注释说明加以排序，以便下次调用。

以下两行即为维护以后的数据文件：

Lunatic-dawn(II)侠客游-力量 SEC: 000000 DISP: 054 FILE: USER1 \ LUNACHAR.SAV LUNATIC-DAWN(II)侠客游-魅力 SEC: 000000 DISP: 059 FILE: USER1 \ LUNACHAR.SAV

3.CCM.EXE是一个小工具程序，可以查看十进制与十六进制的相互转换。并且可以查看键盘数值的ASIIC码值。DELT.EXE为实用工具小程序。它可以很方便的删除其它程序运行所遗留下的临时文件，它支持通配符"*"及"?"，并可同时删除多达十种的不同文件。它将自动搜索当前目录及其子目录，每找到一个文件就询问用户是否删除。

注意：DELT.EXE能删除系统，隐含，只读文件，请用户当心。

4.本软件在使用过程中将产生以下几种数据文件，请用户不要随意删除：

GKSEARCH.DAT（此文件为精确数值搜索的数据文件）

GKSEARCH.ADV（此文件为模糊地址搜索的数据文件）

GKFILE.BAK（此文件为游戏存盘文件的备份）

四、修改游戏实例(仙剑奇侠传)

为方便广大玩家，以下实例都以中文菜单为例：

1.修改〈仙剑奇侠传〉金钱值：

(1) 首先进入游戏，查看当前金钱为：1240。记录下金钱数，然后存盘退出。

(2) 用CGK1.BAT或者CGK2.BAT启动〈游戏杀手〉。

(3) 在主菜单中选择〈精确数值搜索〉,按下回车键。

(4) 本系统的文件列表都按照时间的先后顺序进行排列,固游戏的存盘文件一般都是最前面的一个。把光标移动到第一个文件上按下回车键。(此步用户可根据实际情况 加以选择。)

(5) 此时,菜单下部会出现一提示信息,提示用户输入搜索数字。(用户可按 F2 键在十进制与十六进制间转换.)输入: 1240 〈CR〉。

(6) 软件开始搜索,并将搜索出的地址显示在屏幕上,屏幕下部显示出搜索出的地址总数。(如果地址总数小于 20 个,则软件将会询问你是否修改。)此时,屏幕上列出了一个地址"Address SEC: 0000000 DISP: 040",此地址即为金钱代码的地址。

(7) 找到地址后,程序会询问你是否修改。按下"Y"键进行修改,菜单下部会出现一提示信息,提示用户输入修改数字。(用户可按 F2 键在十进制与十六进制间转换。)输入: 60000 〈CR〉.然后用户可按下 TAB 键对此地址进行储存,下次修改就可直接调用游戏数据文件了。

(8) 再次进入游戏,载入原进度。哇! 金钱变成 60000,一次修改成功!

2. 修改〈仙剑奇侠传〉经验值:

(1) 首先进入游戏,查看当前经验值为: 240。记录下经验值,然后存盘退出。

(2) 用 CGK1.BAT 或者 CGK2.BAT 启动〈游戏杀手〉。

(3) 在主菜单中选择〈精确数值搜索〉,按下回车键。

(4) 把光标移动到第游戏存盘文件上按下回车键。

(5) 此时,菜单下部会出现一提示信息,提示用户输入搜索数字。(用户可按 F2 键在十进制与十六进制间转换。)输入: 240 〈CR〉。

(6) 游戏开始搜索,并将搜索出的地址显示在屏幕上,屏幕下部显示出搜索出的地址总数。此时,屏幕上列出了五个地址。

(7) 退出游戏杀手。再次进入游戏,调出其它存档并储存在此档中,记录下此时的经验值: 350。然后退出游戏。

(8) 启动〈游戏杀手〉。选择〈精确数值搜索 > 中的继续上次的搜索,按下回车键。输入搜索数值: 350 〈CR〉。

(9) 很快,软件报告找到一个地址。按下"Y"键进行修改。

输入: 20000 〈CR〉。

然后用户可按下 TAB 键对此地址进行储存,下次修改就可直接调用游戏数据文件了。

(10)再次进入游戏 ,载入原进度。经验值已经变成 20000 ,修改成功!

另外 ,游戏杀手还可以修改物品。使用方法为使用〈模糊地址搜索〉,步骤同〈精确数值搜索〉类似 ,只是玩家不需输入搜索数值 ,只要根据游戏数据的变化选择不等于,大于,小于,等于 就行了。

第十节 十六进制编辑器

一、Pctools V5.0

提到十六进制编辑器怎能忘记 Pctools 呢?它可是以前用得最多的编辑器了。它的最高版本是 9.0 版,可惜对于我们只想修改十六进制文件的用户来说 9M 的体积实在太大了。Pctools 4.X 的块头虽然不大,可惜的是它不支持大硬盘,两者兼顾的版本就是 Pctools 5.0。下面就以修改两游戏为例介绍一下 Pctools 5.0 的使用方法。

例一:修改《大航海时代 2》的金钱。

1. 进入 Pctools 5.0 后按 F10 找到《大航海时代 2》目录中 KOUKAI2.DAT 文件并按回车键确认;

2. 按 E(Edit)进入编辑模式后按 F1 转换成 HEX(十六进制)编辑模式;

3. 按 F2 修改 SECT(即相对扇区 Sector,在屏幕上方显示),输入 3 进入相应相对扇区页;

4. 找到 DISP0161 至 DISP0164(即偏移地址 Displacement,在屏幕左侧显示);

5. 按 F3 将数值修改为 FF FF FF(必须为十六进制数);

6.按 F5 存盘退出即修改完毕(F6 为不存盘退出)。

例二:修改《三国志英杰传》获得无限移动力和控制敌将的功能。

1.进入 Pctools 5.0 编辑 MAIN.EXE 文件(步骤同例一的第一步);

2.按 F(Find)进入查找模式后按 F1 转换成 HEX 查找模式;

3.输入 74 03 E9 C0 后按回车查找;

4.找到后按 E 进入编辑模式(如要继续查找按 G);

5.修改 74 为 EB 后存盘退出。

Pctools 5.0 的功能其实远不只这些，但是单就修改十六进制编辑文件而言，如果你掌握了上面的两个例子，就可以了解用 Pctools 5.0 修改十六进制的操作了。



二、Yahe

Yahe 是 Winsor Computing 出品的一个纯十六进制的编辑器。由于是共享软件所以每次进入后会等一段时间，然后按照屏幕左下方的提示按相应的字母进入主界面。由于是专门的十六进制编辑器所以修改起来也许会让初学者摸不着头脑，并且它的数据存放地址的算法也与 Pctools 有所区别。以往 Pctools 以相对扇区和偏移地址确定数据存放地，而在此要根据相对扇区数乘以 512 再加上偏移地址数来确定，并且要注意区分最后的计算结果是十进制还是十六进制（几乎所有的编辑器都无外乎这两种定位方法）。

例一：修改《大航海时代 2》的金钱。

1.进入 Yahe 找到《大航海时代 2》目录中 KOUKAI2.DAT 文件并按回车键进入编辑模式；

2. 先将 SECT0003、DISP0161 转换成 OFFSET 地址，即 3 × 512 + 161 = 1697；

3.按 F4 输入 1697 转到相应地址（你还可以按 ALT + H 在十进制或十六

进制之间切换)；

4.按 F3 将数值修改为 FF FF FF(必须为十六进制数)；

5.按 ESC 后选择存盘后退出。

例二:修改《三国志英杰传》获得无限移动力和控制敌将的功能。

1.进入 Yahe 编辑 MAIN.EXE 文件(步骤同例一的第一步)；

2.按 F5 进入查找模式,确定以 HEX 模式查找等选项；

3. 输入 74 03 E9 C0 后按回车查找；

4.找到后按 F3 进入编辑模式(如要继续查找按 F6)；

5.修改 74 为 EB 后按 ESC 选择存盘退出。

除此之外 Yahe 还有其它一些功能(如设置书签等),但限于篇幅就不在此赘述了。

三、File Hex Fixer

File Hex Fixer(以下简称 FH)是一个台湾网友编写的 PD(Public Domain)软件。你可以用它查看档案内容,寻找、比较或修改档案中的资料且可记录修改过程,使修改档案的工作更轻松、方便,让你能简单又快速地查看档案。就笔者试用过之后觉得 FH 的功能的确很强大(本人尤其喜欢它强大的查找功能),但是不可否认的是 FH 的操作界面还不够亲切,不太容易上手。

FH 有以下基本的命令方式:FH <Filename>,如:FH SAVE.DAT,就可以进入如图所示的编辑界面。然后按 F2 修改,按 F3 存盘。

FH 〈File〉[Search Code] [Modify Code] [Sector] [Offset] [Keep] [Modify],查看、找寻、替代指定数据。你可以用" game"的形式查找字符,还可以使用"?"做通配符,在修改的时候还可以用特殊字"-"来忽略对该位置之内容的修改等等。还用第二个例子来说明吧,对于第二个例子来说就应该键入以下命令:"FH MAIN.EXE 7403E9C0 EB------",则更改后的结果就应该 EB03E9C0。在这里值得注意的是"?"只能用在查找模式而"-"则只能用在修改模式中。

FH 〈Search file〉〈Modify file〉[Bat/Fix] [Range],它可比对两个文件的变化,并将其变化结果、方法输出至文件。比如说你可以比较游戏的两个存盘文件的变化从而确定出游戏中数据(如金钱)的存放地址等。如 FH SAVE1.DAT SAVE2.DAT D 就是比较两个存盘文件的变化并列出。

四、Hex Editor

Hex Editor 是一个自由软件(Freeware),它的作用单一就是编辑十六进制。Hex Editor 提供了两种数据定位的方法。你可以通过 ALT + D 在三种定位方法中选择一个你习惯的定位方法。Hex Editor 在中文环境下还可以显示出中文界面(但似乎对天汇不支持)。Hex Editor 除了支持菜单操作外同时还支持命令行操作,但是其搜索功能等远没有上面提到的 File Hex Fixer 强大。比如说它不支持以通配符的方式进行查找,替换方式较单一等。不过总的来说 Hex Editor 的操作还是很简单的,特别是在中文环境下的全中文界面对于初学者来说还是很合适的。

五、UltraEdit – 32

未经注册的 UltraEdit – 32 会在每次启动时提醒你剩余的使用期限。它全面支持 Windows 95 的所有特性(比如说支持长文件名和鼠标右键功能)。另外 UltraEdit – 32 计算地址的方法与 Yahe 等类似,但是你在计算完之后还要转换成十六进制。至于如何修改我们还举例一为例。

1.用 UltraEdit – 32 打开《大航海时代 2》目录中 KOUKAI2.DAT 文件;

2.先将 SECT0003、DISP0161 转换成 OFFSET 地址,即 3 × 512 + 161 = 1697 再转换成十六进制数 6A1;

3.按工具栏上 GO 按钮输入“0X06A1”转到相应地址(注意地址应该按 0X???? 的形式输入);

4.将数值修改为 FF FF FF(必须为十六进制数);

5.然后选择存盘后退出(UltraEdit – 32 为了防止你修改有误每次存盘后会生成一个 * .BAK 的文件)。

再以例二为例:

1.按工具栏上的望远镜按钮,然后输入数据 74 03 E9 C0 后按回车查找;

2.找到后输入 EB 03 E9 C0(如要继续查找,按旁边带箭头的望远镜按钮);

3.存盘退出。

UltraEdit – 32 除了能编辑十六进制文件以外还能编辑 BAT、TXT、INI 甚至目前最流行的 HTML 和 JAVA 等在内的十种类型的文件。感兴趣的朋友可以到 http://www.idmcomp.com 和 http://www.ultraedit.com 下载最新的版本。

六、Hex Workshop (For Windows 95)

Hex Workshop似乎是专门为修改游戏的朋友量身定做的软件一样(个人看法),它的十六进制、十进制和二进制转化器(Base Convent)和一个十六进制计算器(HEX Calculator),省去了你反复换算的烦恼,而它使用也很简单,你可以很快地掌握查找、编辑这类所有十六进制编辑器都会的事。你甚至可以在一个文件上单击鼠标右键选"Hex Edit"来进行编辑。Hex Workshop的布局可能会让你十分不习惯,如果是这样的话你可以将"Options \ Preference"中的Layout页面中的Group By设成1Byte。另外如果你不喜欢它默认的十六进制形式显示还可以在工具栏上点D按钮切换到十进制显示(H按钮表示十六进制形式显示)。对于Hex Workshop的操作相信经过上面众多软件的介绍已经用不着再多说你就可以掌握了(实际操作基本与UltraEdit-32相同)。

第三章　游戏修改实例介绍

第一节　抗日——地雷战之修改

此游戏共有5个存盘文件，SAVE?.DAT(?　=0..4)，若要修改之，在PC TOOLS中先找到相应进度对应的文件，通过修改下列数据，就可以使自己的队伍所向披靡。

一、金钱

SAVE?.DAT文件中金钱存放的地址：0001:00D0－0001:00D3（共4字节）

二、人物属性

SAVE?.DAT文件中存放每个人物属性的开始地址：

主　角	0034:0120	朱老忠	0034:01A4	赵　虎	0035:0028
张　嘎	0035:00AC	李向阳	0035:0130	史更新	0035:01B4
兰　姑	0036:0038	柳　忻	0036:00BC	肖　飞	0036:0140
李霜泗	0036:01C4	张长庚	0037:0048	九　爷	0037:00CC
雷石柱	0037:0150	林　嫂	0037:01D4	雨　来	0038:0058
赵勇刚	0038:00DC	魏　强	0038:0160	刘　洪	0038:01E4
鲁　汉	0039:0068	康伯充	0039:00EC	吴　海	0039:0170
郑之光	0039:01F4	金花婆	0040:0078	方仲雄	0040:00FC
向天虎	0040:0180	向天豹	0041:0004	黄成杰	0041:0088
田大山	0041:010C	杨铁山	0041:0190	周　亮	0042:0014
陈怀忠	0042:0098	唐联西	0042:011C	傅正明	0042:01A0
李　正	0043:0024	彼　德	0043:00A8	钱宇森	0043:012C

从存放每个人物属性的开始地址算起：

偏移量 存放的属性

1C 武力

20 智力

24 等级

28 经验值

74－7B 物品(共8字节)

7C－84 地雷(共8字节)

其中,每个物品占1字节,每个地雷占1字节

三、物品编码

01 蟠桃	02 核桃	03 山楂	04 苹果
05 桃子	06 红枣	07 柿子	08 山药
09 土豆	0A 红薯	0B 高粱	0C 大米
0D 小米	0E 玉米	0F 干粮	10 饼干
11 罐头	12 香菇	13 银耳	14 人参
15 灵芝	16 米酒	17 黄酒	18 甜酒
19 白酒	1A 杏花酒	1B 麝香酒	1C 虎骨酒
1D 五粮液	1E 竹叶青	1F 茅台	20 论持久战
21 少林真经	22 太极拳谱	23 武当剑谱	24 杨家枪谱
25 成吉思汗刀谱	26 诸葛兵法	27 岳飞兵法	28 孙子兵法
29 孙膑兵法	2A 手榴弹	2B 手雷	2C 炸弹
2D 蜂窝	2E 蜂巢	2F 蜂桶	30 毒虫
31 大毒虫	32 毒蛇	33 巨毒蛇	34 荨麻草
35 荨麻花	36 柳叶镖	37 梅花镖	38 打狗棒
39 原子弹	3E 武术指南	3F 野战指南	40 战术指南
41 枪械指南	42 马术指南	43 火器指南	44 游击指南
45 武功心法	46 野战心法	47 游击心法	48 战术基础
49 枪械基础	4A 马术基础	4B 火器基础	4C 战术经典
4D 枪械经典	4E 马术经典	4F 火器经典	50 红巾
51 军旗	52 钢刀	53 大刀	54 战刀
55 宝刀	56 青木棍	57 混铁棍	58 熟铜棍
59 镔铁棍	5A 马枪	5B 火枪	5C 火铳
5D 大铳	5E 木弹弓	5F 铁弹弓	60 长弓
61 小弩	62 大弩	63 强弩	64 转轮式手枪

65 勃郎宁手枪	66 王八盒子手枪	67 驳壳枪	68 盒子枪
69 柏克门冲锋枪	6A 汤姆逊冲锋枪	6B 三六式冲锋枪	6C 三七式冲锋枪
6D 老套筒	6E 汉阳造八八式	6F 村田式步枪	70 金钩式步枪
71 三八大盖	72 九六式轻机枪	73 九一年式机枪	74 九九式轻机枪
75 歪把子机枪	76 三八式重机枪	77 三年式重机枪	78 九二式重机枪
79 松树炮	7A 土炮	7B 小炮	7C 迫击炮
7D 火炮	7E 大炮	7F 重炮	80 野战炮
81 山炮	84 皮靴	85 长靴	86 野战靴
87 枣红马	88 大白马	89 雪青马	8A 脚踏车
8B 山地车	8C 越野车	8D 摩托车	8E 三轮摩托车
8F 木轱辘	90 铁轱辘	98 汽车	99 运兵车
9A 野战车	9B 装甲车	9C 坦克	

四、地雷编码

普通型	引发型	定时型	遥控型	
土　雷	01	0B	15	1F
石　雷	02	0C	16	20
铁　雷	03	0D	17	21
伪装雷	04	0E	18	22
蝎子雷	05	0F	19	23
瘴气雷	06	10	1A	24
磁电雷	07	11	1B	25
风火雷	08	12	1C	26
御地雷	09	13	1D	27
轰天雷	0A	14	1E	28

另:在休息关中如果在已占领的村落中走走转转,会有意外的奇遇。如在第八关和第九关中间的休息关中,就不期而遇的进入了第 45 回合:中国象棋。

五、人物位移

屏幕左上角为原点 O ┌X

| | Y

	横坐标	纵坐标
主　角	0002:0140	0002:0144
朱老忠	0002:0180	0002:0184
赵　虎	0002:01C0	0002:01C4
张　嘎	0002:0200	0002:0204
李向阳	0002:0240	0002:0244
史更新	0002:0280	0002:0284
兰　姑	0002:02C0	0002:02C4
柳　忻	0002:0300	0002:0304
肖　飞	0002:0340	0002:0344
李霜泗	0002:0380	0002:0384
张长庚	0002:03C0	0002:03C4
九　爷	0002:0400	0002:0404
雷石柱	0002:0440	0002:0444
林　嫂	0002:0480	0002:0484
雨　来	0002:04C0	0002:04C4
赵勇刚	0002:0500	0002:0504
魏　强	0002:0540	0002:0544
刘　洪	0002:0580	0002:0584
鲁　汉	0002:05C0	0002:05C4
康伯充	0002:0600	0002:0604
吴　海	0002:0640	0002:0644
郑之光	0002:0680	0002:0684
金花婆	0002:06C0	0002:06C4
方仲雄	0002:0700	0002:0704
向天虎	0002:0740	0002:0744
向天豹	0002:0780	0002:0784
黄成杰	0002:07C0	0002:07C4
田大山	0002:0800	0002:0804
杨铁山	0002:0840	0002:0844
周　亮	0002:0880	0002:0884

陈怀忠　0002:08C0　0002:08C4
唐联西　0002:0900　0002:0904
傅正明　0002:0940　0002:0944
李　正　0002:0980　0002:0984
彼　德　0002:09C0　0002:09C4
钱宇森　0002:0A00　0002:0A04

第二节　三国志4修改法

在 Dctools or norton 之 Diskeditor 下每一位武将的前五个值“统率 武力 政治 知力 魅力”以十六进制换算后加以 Search，找到之后呢，就可以加以修改。

新武将为 NBDATA 档，以孙权为例：

他的五个值分别为：统率 武力 政治 知力 魅力

十进制 89 82 73 87 97

十六进制 59 52 49 57 61

search 到这个字串后，可以看到：

(一般能力值)(宝物值)(特异功能)

59 52 49 57 61 00 00 00 00 64 20 08 24 90 60 03

↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑

第 第 第 第 第 第 第

一 二 三 一 二 三 四

组 组 组 组 组 组 组

宝物：知力 政治 武力

第一组:01 孙子兵法 +5 +8 - -

02 孟德新书 +3 +5 - -

04 遁甲天书三卷 - - - - - -

08 太平要术书 +1 - - - -

10 太平清领道 - - - - - -

20 青囊书 - - - - - -

40 青剑 －－ －－ +9

80 倚天剑 －－ －－ +10

第二组:01 七星剑 －－ －－ +8

02 青龙偃月刀 －－ －－ +6

04 蛇矛 －－ －－ +5

08 方天画戟 －－ －－ +7

10 大斧 －－ －－ +4

20 古锭刀 －－ －－ +3

40 铁脊蛇矛 －－ －－ +3

80 双铁戟 －－ －－ +4

第三组:01 三尖刀 －－ －－ +3

02 雌雄一对剑 －－ －－ +2

04 流星 －－ －－ +3

08 铁蒺藜骨朵 －－ －－ +3

10 赤兔马 －－ －－ －－

20 的芦 －－ －－ －－

40 爪黄飞电 －－ －－ －－

80 玉玺 －－ +15 －－

统率 魅力 加至 100

特异功能:

第一组:外交 情报 人才 制造 做敌 驱虎 流言 烧讨

01 02 04 08 10 20 40 80

第二组:谍报 步兵 骑兵 弓兵 海战

01 10 20 40 80

第三组:火计 落石 同讨 天变 风变 混乱 连环 落雷

01 02 04 08 10 20 40 80

第四组:修复 骂声 虚报

01 02 04

想要有哪些特异功能,就自己加一加然后填上去,用“FF”最快。不过切记,其他空格的资料不要乱动,以免产生不必要的后果！你要有外交 & 人才 & 制造即改成 0D (01 + 04 + 08 = 13 = 0D)

第三节　美少女梦工厂修改法

先用 PCTOOLS 将你所储存的记录文件找出来，再用 Pctools 的 EDIT 功能观看编修你所储存的记录文件，然后再按下 F1 键，切换到十六进制栏位，在按下 F2 键输入 18，接下来得步骤就是看下面的表去更改啦！



美 少 女 梦 工 厂 无 敌 参 数 修 改 法

|地 址|说 明|

|206－209|体力 |

|218－221|腕力 | 生命力同体力，所以只要修改体力就

|230－233|智力 | 等于修改生命力了，而魔法则同智力，

|243－246|气质 | 只要修改智力就等于修改魔法了

|254－257|毅力 | |266－269|疲劳 | 还有，你要是觉得修改那些没意思，

|278－281|魅力 | 只想要改金钱的话，那你就不能在这

|290－293|道德 | 边(18)改金钱了，你必需要在磁区数

|302－305|评价 | 值 0 且磁区位置 215 － 216 的地方

| 314 - 317 | 经验 | 才可以修改成功，不过这边没有捡查
| 326 - 329 | 技术 | 值了，你只要直接修改就行了
| 338 - 341 | 敏捷度 |
| 350 - 353 | 装甲强度 |
| 362 - 365 | 攻击增强 | 注：如何计算修改值

例如：

1.本游戏如果你想将所有值都改成 FF FF FF FF 的话，那你一定会后悔的喔，因为本程序如果数值太大的话，将会归 0 并且让你重新开始喔！

2.例如“金钱”为 FE FF FE FF 时，则游戏中的耐力值为 65534 。本游戏是将 16 进制码的前后值对调，所以你必需要对调才能有你想要的值改出来喔！

3.你一定会觉得奇怪，FE FF 换算成 10 进制是 65534，可是为什么在程序中需要用两个呢？其实是其中的一对是捡查码。

第四节　金庸群侠传修改

当你要依照以下所列出的出场人物代号修改时，请你回想该角色是否有在战斗画面出现的可能，如“风清扬”等角色……由于该角色并无战斗动画，故使用攻击指令后，会造成当机现象！还有文中未列出的栏位功能，请不要乱改，否则，会使相互之间的连结错乱，造成部分功能流失！

一、角色修改

用 PCTools 找到 R?.GRP 档(? =你的第几个进度) 用 EDIT 去编辑此档，建议使用倚天系统来改(因为可看到中文)。以下都是以两个 Byte 为一组以主角为例：Relative Sector = 0000001

0324 = > 两组为 0324～0327 00 00 00 00 主角代号 00

0358 = > 一组为 0358～0359 E7 03 主角目前生命值 999

以下是整体部份：

0324 两组 = > 主角代号

0358 一组 = > 主角目前生命值

0360 一组 = > 主角最大生命值

0406 一组 = > 主角目前内力值



0408 一组 = > 主角最大内力值

0410 12 组 = > 主角基本属性 100 为 64 00

0436 一组 = > 主角道德

0444 一组 = > 主角资质

0448 十组 = > 主角十项武功(一组为一项武功)

0470 十组 = > 主角十项武功之等级 E7 03 为 10 级

其他角色请由倚天中文找到你要的角色，从绰号开始依此类推，就可知道哪个栏位是生命和内力了。

二、武功修改

以野球拳为例:Relative Sector = 0000198

0240 十组 = > 第一级~第十级的功击力

0260 十组 = > 第一级~第十级的射程范围

0280 十组 = > 第一级~第十级的功击范围

如:0240 一组 E7 03

0260 一组 0A 00

0280 一组 0F 00

结果为 第一级野球拳

攻击力:999 可更高!

射程:10 格 (菱型)

攻击范围:15 * 15 (方型)



三、队伍中武侠修改

以范例队伍为例:Relative Sector = 0000000

0024 六组 = > 队伍中的六个人 (查表)

如:0024 一组 00 00

0026 一组 1A 00

0028 一组 1B 00

0030 一组 32 00

0032 一组 0D 00

0034 一组 41 00

结果为:主角、任我行、东方不败、乔峰、谢逊、一灯

四、修改表格

武功对应表

00 普通攻击	10 玄冥神掌	20 青城剑法	30 太岳三青峰	40 狂风刀法

01 野球拳	11 冰蚕毒掌	21 冰雪剑法	31 玉女素心剑	41 反两仪刀法
02 武当长拳	12 龙象般若功	22 恒山剑法	32 逍遥剑法	42 火焰刀法
03 罗汉拳	13 一阳指	23 泰山剑法	33 慕容剑法	43 胡家刀法
04 灵蛇拳	14 太极拳	24 衡山剑法	34 倚天剑法	44 霹雳刀法
05 神王毒掌	15 空明拳	25 华山剑法	35 七星剑法	45 神龙双勾
06 七伤掌	16 蛤蟆功	26 嵩山剑法	36 金蛇剑法	46 大轮杖法
07 混元掌	17 太玄神功	27 全真剑法	37 苗家剑法	47 怪异武器
08 寒冰绵掌	18 黯然销魂掌	28 峨嵋剑法	38 玉箫剑法	48 链心弹
09 鹰爪功	19 降龙十八掌	29 武当剑法	39 玄铁剑法	49 叫化棍法
0A 逍遥掌	1A 葵花神功	2A 万花剑法	3A 太极剑法	4A 火焰发射器
0B 铁 掌	1B 化功大法	2B 泼墨剑法	3B 达摩剑法	4B 鳄 鱼
0C 幻阴指	1C 吸星大法	2C 雪山剑法	3C 辟邪剑法	4C 大蜘蛛
0D 寒冰神掌	1D 北冥神功	2D 泰山十八盘	3D 独孤九剑	4D 毒龙鞭法
0E 千手如来掌	1E 六脉神剑	2E 回峰落雁剑	3E 西瓜刀法	4E 黄沙万里鞭
0F 天山六阳掌	1F 躺尸剑法	2F 两仪剑法	3F 血刀大法	4F 雪 怪
50 判官笔 51 持棋盘 52 大剪刀 53 持瑶琴 54 大蟒蛇
55 金花棍法 56 神龙鹿杖 57 打狗棍法 58 五轮大法 59 松风剑法
5A 普通攻击 5B 狮子吼 5C 九阳神功 5D 康倍特(不知是啥东东)

武侠对应表(4F之后为小角色)

00 主 角	10 胡青牛	20 秃笔翁	30 游坦之	40 周伯通
01 胡 斐	11 王难姑	21 黑白子	31 虚 竹	41 一 灯
02 程灵素	12 成 昆	22 黄钟公	32 乔 峰	42 瑛 姑
03 苗人凤	13 岳不群	23 令狐冲	33 慕容复	43 裘千仞
04 阎 基	14 莫 大	24 林平之	34 苏星河	44 丘处机
05 张三丰	15 定 闲	25 狄 云	35 段 誉	45 洪七公
06 灭绝师太	16 左冷禅	26 石破天	36 袁承志	46 玄 慈
07 何太冲	17 天 门	27 龙岛主	37 郭 靖	47 洪教主
08 唐文亮	18 余沧海	28 木岛主	38 黄 蓉	48 孔巴拉
09 张无忌	19 蓝凤凰	29 张 三	39 黄药师	49 南 贤

0A 范 遥	1A 任我行	2A 李 四	3A 杨 过	4A 北 丑
0B 杨 逍	1B 东方不败	2B 白万剑	3B 小龙女	4B 林厨子
0C 殷天正	1C 平一指	2C 岳老三	3C 欧阳锋	4C 王语嫣
0D 谢 逊	1D 田伯光	2D 薛慕华	3D 欧阳克	4D 巨 蟒
0E 韦一笑	1E 风清扬	2E 丁春秋	3E 金轮法王	4E 蟒牯朱蛤
0F 金花婆婆	1F 丹青生	2F 阿 紫	3F 程 英	4F 小角色..

修改文件:Rn.GRP(n表第n进度存档{n=1,2,3})

建议工具:Uedit32.exe。使用中文字型,可直接看到中文人名、物品名。

注:Pctools、Fe等Dos工具在全屏幕下无法看中文。

1.关于数值:16进制,前者低位元,后者高位元。E7 03 - - > 3E7 - - > 999。

2.位置座标:(瞬间移动法)文件之第4、5、6、7h。第4、5h表X座标,6、7h表Y座标。关于各地座标请参考 -(参考资料地点座标)。

3.伙伴:

从第1Ah开始,到23h共五人

人物编号请参考 -(参考资料人物编号)。

4.物品:

从第24h开始,到340h(22 00)表千年人,(E7 03)表有999个。

物品编号请参考 -(参考资料物品编号)。可自行加上物品栏内所没有的项目:先查出要加上项目的编号,再于(FF FF 00 00)中修改。(FF FF)表物品,(00 00)表个数。

5.人物属性、状况:

各属性、状况仅以假设之相对位置表示:各位置上所填之数字为最大值或参考值。

00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

\- - - - - - - - - - - - - - - - - - - -

姓名

00 00 00 00 00 00 1E 00 60 EA E7 03 E7 03 00 00

\- -

等级 经验值 生命值 生命值

00 00 64 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

－－－－－－

体力

00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

00 00 00 00 00 00 00 00 02 00 E7 03 E7 03 64 00

－－－－－－ －－－－－－－ －－－－－－－ －－－－－－－

内力属性 内力 内力 攻击

64 00 64 00 64 00 64 00 64 00 64 00 64 00 64 00

－－－－－－ －－－－－－－ －－－－－－－ －－－－－－－ －－－－－－
－ －－－－－－－ －－－－－－－ －－－－－－－

轻功 防御 医疗 用毒 解毒 防毒 拳掌 御剑

64 00 64 00 64 00 00 00 64 00 00 00 01 00 ?? ??

－－－－－－ －－－－－－－ －－－－－－－ －－－－－－－ －－－－－－
－ －－－－－－－

耍刀 特殊兵器 暗器 道德 左右互搏 人望

C8 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

－－－－－－ －－－－－－－ －－－－－－－ －－－－－－－ －－－－－－
－ －－－－－－－ －－－－－－－ －－－－－－－

资质 修练秘笈 经验值 野球拳(所会功夫 共十项)见注

00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 E7 03 E7 03 00 00

－－－－－－ －－－－－－－ －－－－－－－ －－－－－－－ －－－－－－
－ －－－－－－－ －－－－－－－ －－－－－－－

所会功夫（共十项）野球拳经验……(共十项)

注:所会功夫——所填不同于〈秘笈编号〉请参见(参考资料武功编号)

6.武功修改:

想自创一种武功,或修改攻击能力、攻击距离、攻击范围?

01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

－－－－－－ －－－－－－－ －－－－－－－ －－－－－－－

武功编号 武功名称

00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

(－－－－－－ －－－－－－－－－－－－－－ －－－－－－

武功类别 武功属

00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

性 第一重 第二重

各等级攻击能力：

00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

第十重 第一重 第二重

各等级攻击距离：

00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

第十重 第一重 第二重

各等级攻击范围：

00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

第十重

注：

1.武功类别:01 00 01 00 —— 拳　　02 00 01 00 —— 掌
04 00 01 00 —— 指　　05 00 03 00 —— 刀
06 00 02 00 —— 剑　　08 00 04 00 —— 棍
09 00 04 00 —— 鞭　　0C 00 04 00 —— 杖……

2.武功属性:00 00 00 00 00 00 消耗体力3点

00 00 03 00 03 00 消耗体力3点&内力15点……

3.攻击能力:其数值关系与攻击点数成正比,约4:1

4.攻击范围:(2*n+1)

例:数值为04 00表示为(2*4+1=9)攻击范围9*9

7.秘笈、物品修改:

00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

－－－－－－

编号

00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 FF FF FF FF FF FF

－－－－－－ －－－－－－

武功编号 修练者

00 00 00 00 00 00 FF FF FF FF 00 00 00 00 00 00

－－－－－－

修练以后：＋生命

00 00 FF FF 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

－－－－－－ －－－－－－ －－－－－－ －－－－－－ －－－－－－

＋内力 ＋武力 ＋速度 ＋防御 ＋医疗

00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

－－－－－－ －－－－－－ －－－－－－ －－－－－－ －－－－－－

－－－－－－ －－－－－－ －－－－－－

＋用毒 ＋解毒 ＋防毒 ＋拳掌 ＋御剑 ＋使刀 ＋特殊兵器＋暗器

00 00 00 00 01 00 00 00 FF FF 00 00 00 00 00 00

－－－－－－ －－－－－－ －－－－－－ －－－－－－ －－－－－－

左右互搏 人物限制 内力属性 内力 武力

00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

－－－－－－ －－－－－－ －－－－－－ －－－－－－ －－－－－－

－ －－－－－－ －－－－－－ －－－－－－

轻功 防御 医疗 用毒 拳掌 剑法 耍刀 特殊兵器

00 00 00 00 00 00 00 00 FF FF FF FF FF FF FF FF

－－－－－－ －－－－－－

暗器 资质

FF FF FF FF 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

注：

1.人物限制：限制特殊人物，00 00——主角；23 00——令狐冲；FF FF——

不限

2.内力属性:00 00 —— 阴性;01 00 —— 阳性;02 00 —— 阴阳皆可

3.武功编号:修练此秘笈后所习之武功

参考资料:

1.地点坐标:

河洛客栈(6701,E500)(359,229)	高升客栈(C700,9101)(199,401)
龙门客栈(6600,7601)(102,374)	有间客栈(4E00,8D00)(78,141)
悦来客栈(DD00,1E01)(221,286)	燕 子 坞(3401,C500)(308,197)
胡 斐 居(5600,5E00)(86, 94)	阎 基 居(8C01,7601)(396,374)
梅　庄(4A01,C400)(330,196)	福威镖局(7101,0201)(369,258)
田伯光居(8101,3201)(385,306)	程 瑛 居(2701,A601)(295,422)
一 灯 居(3A01,7201)(314,370)	平一指居(D700,C400)(215,196)
曲人凤居(DF00,BB00)(223,187)	洪七公居(A900,D200)(168,211)
薛慕华居(C000,0501)(192,261)	成 昆 居(1300,F900)(19,249)
北 丑 居(3000,6F00)(51,109)	南 贤 居(8401,4501)(388,325)
药 王 庄(4301,3E01)(323,318)	思 过 崖(BC00,2C01)(188,300)
百 花 谷(9F00,0F01)(159,271)	蝴 蝶 谷(EE00,DC00)(238,219)
绝 情 谷(8600,0301)(134,259)	绝情谷底(8400,FE00)(132,253)
冰蚕山洞(1600,C101)(22,449)	山　洞(AC00,A801)(172,424)
无量山洞(A900,AA01)(168,426)	杨过山洞(4400,AA00)(68,170)
昆仑仙境(1600,B801)(22,440)	海外山洞(A901,2600)(425, 38)
金蛇山洞(C100,2501)(194,292)	唐诗山洞(6D01,1701)(365,279)
蜘蛛山洞(4B00,E200)(75,226)	擂鼓山(B000,DD00)(176,221)
铁 掌 山(2E01,5701)(302,343)	大轮寺(7200,2901)(114,297)
金 轮 寺(6700,8D01)(103,397)	天 宁 寺(4A01,ED00)(330,237)
五 毒 教(F700,A801)(247,424)	白 驼 山(8D00,B101)(141,433)
摩 天 崖(BA00,5201)(186,338)	回 部 落(7800,5701)(120,343)
武道大会(C000,2701)(192,295)	重 阳 宫(9100,D900)(145,217)
古　墓(9000,DA00)(144,218)	破　庙(1300,B500)(19,181)
高昌迷宫(3500,DB00)(53,219)	明教分舵(4C00,6B01)(76,363)
光 明 顶(4400,8D01)(68,397)	云 鹤 崖(1100,0F00)(17, 15)

黑木崖(7600,B200)(118,178)	武当山(E200,5401)(226,340)
丐　帮(E500,0001)(229,256)	少林寺(F700,2C01)(247,300)
昆仑派(2A00,A401)(42,419)	崆峒派(A000,3A01)(160,314)
峨嵋派(D700,9801)(215,408)	青城派(B900,7201)(185,370)
凌霄城(A600,9401)(166,404)	黑龙潭(3501,5F01)(309,352)
闯王宝藏(4000,3300)(64, 51)	海边小屋(1E01,9D00)(286,157)
衡山派(6301,7801)(355,376)	嵩山派(F200,2501)(242,293)
恒山派(7000,D700)(112,215)	泰山派(C100,8B00)(193,139)
华山派(C100,2E01)(193,302)	星宿海(8400,9A01)(132,410)
灵蛇岛(BB00,3F00)(187, 63)	万鳄岛(B001,7D00)(432,125)
桃花岛(5501,8A00)(341,138)	冰火岛(6700,1000)(111, 17)
侠客岛(C701,4801)(455,328)	泥　岛(1501,2B00)(288, 55)
神龙教(8D00,7100)(141,113)	霹雳堂(9901,D900)(409,217)

2. 物品编号:(好用、常用者)

药品:以下是最好用的,有这些就够了

*09 黑玉断续膏 疗伤圣药,可补满生命

*10 九转熊蛇丸 逍遥派疗伤圣药,可补满内力

1B 朱睛冰蟾 产于雪山,可反覆吸取剧毒

24 通犀地龙丸 西域异兽所制,服食后百毒不侵

*C4 槟榔 提神醒脑,可提升体力<可补满体力>

秘笈:全\=

27 紫霞秘笈	28 小无相功	*29 十八泥偶	2A 神照经
2B 易筋经	*2C 洗髓经	2D 梯云纵心法	2E 神行百变
*2F 凌波微步	30 子午针灸经	31 华陀内昭图	32 胡青牛医书
33 五毒秘传	34 毒经	35 药王神篇	36 铁掌拳谱
37 七伤拳谱	38 天山六阳掌	39 玄冥神掌	3A 太极拳经
3B 龙象般若功	3C 太玄经	3D 黯然销魂掌	3E 降龙十八掌
*3F 北冥神功	40 吸星大法	41 神木王鼎	*42 六脉神剑谱
43 松风剑谱	44 泰山十八盘	45 回峰落雁剑法	46 七星剑谱
47 两仪剑法	48 金蛇秘笈	49 玉女素心剑法	4A 苗家剑法
4B 太极剑法	4C 达摩剑谱	4D 玄铁剑法	*4E 辟邪剑谱

4F 独孤九剑　50 血刀经　51 火焰刀法　52 反两仪刀法
53 狂风刀法　54 胡家刀法　55 霹雳刀法　56 毒龙鞭法
57 黄沙万里鞭法　58 满天花雨　59 霹雳秘笈　5A 含沙射影
*5B 左右互搏之术　5C 乾坤大挪移　*5D 葵花宝典　*5E 九阴真经
5F 九阳真经

暗器、刀、剑、防具:

64 金蛇锥　65 霹雳弹　67 玉蜂针　68 冰魄银针
*69 黑血神针　*6A 玄铁剑　6B 君子剑　6C 淑女剑
*6D 倚天剑　*C0 真武剑　*6E 金蛇剑　6F 凝碧剑
70 白龙剑　71 白虹剑　72 周公剑　73 血刀
74 冷月宝刀　*75 屠龙刀　76 绿波香露刀　*77 霹雳狂刀
*78 软 甲　79 金丝背心　*7A 乌蚕衣　7B 鳄皮护甲
C5 皮衣

其它:

7C 玉蜂浆　7D 黑木令牌　7E 梨花酒　7F 翡翠杯
80 七宝指环　81 神仙美女图　82 大燕传国玉玺　83 大燕皇帝世系图
84 赏善罚恶令　85 两页刀法　86 断肠草　87 闯王军刀
88 玄冰碧火酒　89 苗人凤眼毒解药　8A 羊羔坐臀　8B 小牛腰子
8C 小猪耳朵　8D 獐腿肉　8E 兔肉　8F 神杖
9E 七心海棠　9F 可兰经　A0 唐诗选辑　A1 红钥匙
A2 橙钥匙　A3 黄钥匙　A4 绿钥匙　A5 蓝钥匙
A6 紫钥匙　A7 铁钥匙　A8 铜钥匙　A9 银钥匙
AA 金钥匙　AB 药材　AC 硝石　AD 一朵蓝花
AE 银两　AF 闯王藏宝　B0 玉笛谁家听落梅　B1 广陵散琴曲
B2 刘仲甫呕血棋谱　B3 张旭率意帖　B4 溪山行旅图　B5 一撮金毛
B6 罗盘　B7 带头大哥书信　B8 手帕　B9 林震南遗言
BA 智慧果　BB 鸳刀　BC 鸯刀　BD 武林帖
BE 明教铁焰令　BF 一颗头颅　C1 金盆洗手请帖　C2 烧刀子
C3 铁铲

十四天书:

90 飞狐外传　91 雪山飞狐　92 连城诀　93 天龙八部

94 射雕英雄传　95 白马啸西风　96 鹿鼎记　97 笑傲江湖
98 书剑恩仇录　99 神雕侠侣　9A 侠客行　9B 倚天屠龙记
9C 碧血剑　9D 鸳鸯刀

3. 武功编号:

*01 野球拳　02 武当长拳　03 罗汉拳　04 灵蛇拳
05 神王毒掌　06 七伤拳　07 混元掌　08 寒冰绵掌
09 鹰爪功　0A 逍遥掌　0B 铁掌　0C 幻阴指
0D 寒冰神掌　0E 千手如来掌　0F 天山六阳掌　10 玄冥神掌
11 冰蚕毒掌　12 龙象般若功　13 一阳指　14 太极拳
15 空明拳　16 蛤蟆功　17 太玄神功　18 黯然销魂掌
*19 降龙十八掌　*1A 葵花神功　1B 化功大法　1C 吸星大法
1D 北冥神功　*1E 六脉神剑　1F 躺尸剑法　20 青城剑法
21 冰雪剑法　22 恒山剑法　23 泰山剑法　24 衡山剑法
25 华山剑法　26 嵩山剑法　27 全真剑法　28 峨嵋剑法
29 武当剑法　2A 万花剑法　2B 泼墨剑法　2C 雪山剑法
2D 泰山十八盘　2E 回峰落雁剑　2F 两仪剑法　30 太岳三青峰
31 玉女素心剑　32 逍遥剑法　33 慕容剑法　34 倚天剑法
35 七星剑法　36 金蛇剑法　37 苗家剑法　38 玉箫剑法
39 玄铁剑法　3A 太极剑法　3B 达摩剑法　*3C 辟邪剑法
3D 独孤九剑　3E 西瓜刀法　3F 血刀大法　40 狂风刀法
41 反两仪刀法　42 火焰刀法　43 胡家刀法　44 霹雳刀法
45 神龙双勾　46 大轮杖法　47 怪异武器　48 链心弹
49 叫化棍法　4A 火焰发射器　4D 毒龙鞭法　4E 黄沙万里鞭
55 金花杖法　56 神龙鹿杖　57 打狗棍法　58 五轮大法
59 松风剑法　5B 狮子吼　5C 九阳神功

4. 人物编号:(*者不可加入,无战斗动画,程序会当掉)

01 胡　斐　雪山飞狐　02 程灵素　毒手药王
03 苗人凤　金面佛　04 阎　基　江南恶霸
05 张三丰　武当掌门　06 灭绝　峨嵋掌门
07 何太冲　昆仑掌门　08 唐文亮　崆峒掌门
09 张无忌　天下奇男 0A [illegible]明[illegible]使

0B 杨逍　光明左使　0C 殷天正　白眉鹰王
0D 谢　逊　金毛狮王　0E 韦一笑　青翼蝠王
0F 金花婆婆　紫衫龙王　10 胡青牛　蝶谷医仙
11 王难姑　毒仙　12 成昆　混元霹雳手
13 岳不群　君子剑　14 莫大　夜雨萧湘
15 定闲　恒山掌门　16 左冷禅　嵩山掌门
17 天门　泰山掌门　18 余沧海　青城派掌门
19 蓝凤凰　五毒教主　1A 任我行　任老怪
1B 东方不败　东方不败　1C 平一指　杀人名医
1D 田伯光　天下奇男子　*1E 风清扬　风老前辈
1F 丹青生　江南四友　20 秃笔翁　江南四友
21 黑白子　江南四友　22 黄钟公　江南四友
23 令狐冲　华山首徒　24 林平之　林少镖头
25 狄　云　天下苦命人　26 石破天　狗杂种
*27 龙岛主　侠客岛主　*28 木岛主　侠客岛主
*29 张三　赏善使者　*2A 李四　罚恶使者
2B 白万剑　雪山派掌门　2C 岳老三　南海鳄神
2D 薛慕华　阎王敌　2E 丁春秋　星宿老怪
2F 阿紫　星宿小怪　30 游坦之　铁头人
31 虚　竹　小和尚　32 乔峰　北乔峰
33 慕容复　南慕容　*34 苏星河　聋哑老人
35 段誉　大理王子　36 袁承志　金蛇传人
37 郭　靖　北侠　38 黄蓉　前丐帮帮主
39 黄药师　东邪　3A 杨　过　神大侠
3B 小龙女　3C 欧阳锋　西毒　3D 欧阳克
白陀山少主　3E 金轮法王 金轮法王　3F 程英
东邪弟子　40 周伯通　老顽童　41 一灯
南帝　*42 瑛姑　神算子　43 裘千仞
铁掌帮主　44 丘处机　长春子　45 洪七公
北丐　46 玄　慈　少林掌门　47 洪教主
神龙教主　*48 孔八拉　零捌陆　*49 南　贤

智者	*4A 北丑	戏子	*4B 厨师
旺旺	4C 王语嫣	神仙姊姊	

第五节　仙剑奇侠传之修改

所需工具：PCTools。

修改注意：物品及数量皆不可超过99。

原　　则：每样物品占4 BYTE 中间间格 2 BYTE，既 00 00。

范　　例：如金蚕王修改 96 00 63 00 则 96 为物品代码，63 为数量码.找 * .rpg 档



道具名称修改代码：从 SEC 3 页 第 192 位址开始

3D 观音符	3E 圣灵符	3F 金刚符	40 净衣符	41 灵心符
42 天师符	43 风灵符	44 雷灵符	45 水灵符	46 火灵符
47 土灵符	48 舍利子	49 玉菩提	4A 银杏子	4B 糯米
4C 糯米糕	4D 盐巴	4E 茶叶蛋	4F 鸡蛋	50 糖葫芦
51 蜡烛	52 符纸	53 檀香	54 大蒜	55 黑狗血
56 酒	57 雄黄	58 雄黄酒	59 九节菖蒲	5A 驱魔香
5B 十里香	5C 水果	5D 烧肉	5E 腌肉	5F 还魂香



60 赎魂灯	61 孟婆汤	62 天香续命露	63 止血草	64 行军丹
65 金创药	66 蟠 果	67 紫菁玉蓉膏	68 鼠儿果	69 还神丹
6A 龙涎草	6B 灵山仙芝	6C 雪莲子	6D 天仙玉露	6E 神仙茶
6F 灵葫仙丹	70 试果	71 女娲石	72 八仙石	73 蜂 巢
74 腐肉	75 毒蛇卵	76 毒蝎卵	77 毒蟾卵	78 蜘蛛卵
79 蜈蚣卵	7A 鹤顶红	7B 孔雀胆	7C 血海棠	7D 断肠草
7E 醍醐香	7F 忘魂花	80 紫罂粟	81 鬼枯	82 腹蛇涎
83 蜂王蜜	84 雪蛤蟆	85 赤蝎粉	86 化水	87 迷魂香
88 九阴散	89 无影毒	8A 三蛊	8B 金蚕蛊	8C 幻 蛊
8D 隐 蛊	8E 水蚕蛊	8F 火蚕蛊	90 食妖虫	91 灵 蛊
92 爆烈蛊	93 碧血蛊	94 蛊	95 赤血蛊	96 金蚕王
97 引路蜂	98 傀儡虫	99 梅花镖	9A 袖剑	9B 透骨钉

第六节　匕首雨 Daggerfall 修改





Daggerfall 人物属性技能修改

以下修改需用到 Win 95 的 Ultra Edit，请先自备。

1.游戏的存档由左边开始向下算，依顺序为目录 save0 save1 save2，由右边从上至下算则为 save3 save4 save5。

2.选择你想要改的存档，然后找一个叫做 savetree.dat 的档，并开启文件。

3.选择 Ultra Edit 的 Edit / Find 功能，并将 ascII 选项打勾，然后输入你人物的名字，再选 find next 找到人物资料的位址。

4.左边对应你人物名的第一个字母，向下算第二行起为你的人物八大属性及程序侦测数值，请将连着两行的内容都改成 50 00，在 Game 中将会秀出 80。

5.左边对应你人物名的第一个字母，向下算第十行起再向左算第三组数字开始为你人物所有技能值，请将内容都改成 5A 00 00 00 00 00，共 35 组，在 game 中将会秀出你所有技能（35 种）已达到 90。

6.改完后选 File / Save 存档，再重新进入 Game 中，叫出改过的存档。修改完毕。去大杀四方吧。金钱的位址在人物名第一个位址向下数第 8 行，再向右第 5 起共 4 个位元，请找到 Bank 后再修改，免的人物被钱压死。

第七节　FF7 修 改

先找到物品存放位址.方法如下：

太七的物品存放在内存中是以个数的两倍来存。

例......02－－－>1 个

04－－－>2 个

但 Accessories 为：

03－－－>1 个

05－－－>2 个

然后每一样物品各以 2 byte 存放……

例 Sylkis Greens,Carob Nut,Zeio Nut 的存放情形便为

3e ** 4e ** 4d **（**为个数）

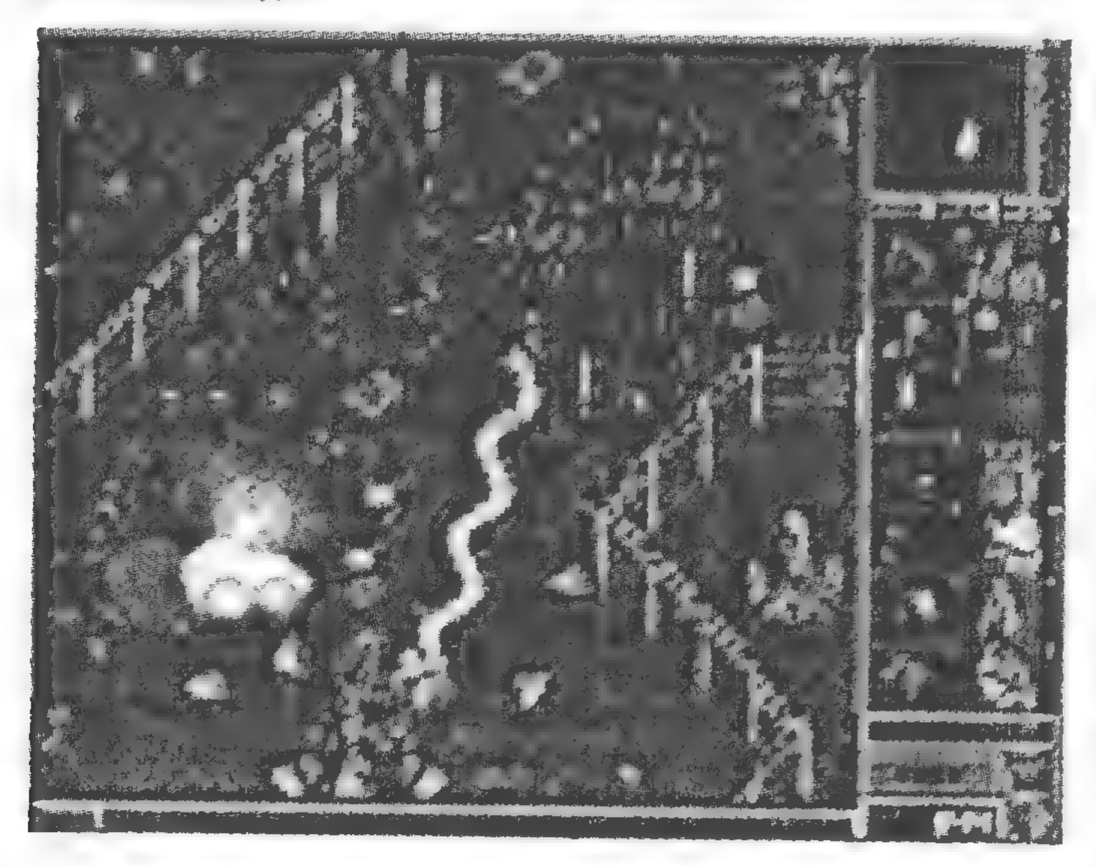
要什物品就自己改吧！(8e,9e,ae...好像就是终级武器)

另外魔石的位址在第一个物品处往下(PageDown)23 下处.以 4 byte 储存。

例 Hp Plus,Mp Plus,Mega All 的存放情形便为

01 FF FF FF 00 FF FF FF 0C FF FF FF

魔石为 Master 级



接下来是 save 篇 Limit 技.请注意一下每次回到 Win 95 再重新回游戏时所找出的位址有一共通点就是末 3 位都一样,以我的为例:我的是 84C ,因此随地 Save－－－－－> F12 改为 00 00 (原本 00 03)

Cloud Limit 技－－> 3C6 改为 DB 02 (FF FF 应该也可以)

Barret 44A

Tifa 4CE

Red XIII 5D6 .

Yuffie 65A 都同上

Aeris 552

Vincent 762

Cait Sith 6DE

Cid 7E6

另外,上面的 Limit 的位址减去 13(16 进制),改为 FF,即可在非战斗画面让该人的 Limit 计量表全满还有物品起始位址前 4 byte 为选择人物

00 －－－> cloud

01 - - - > Barret

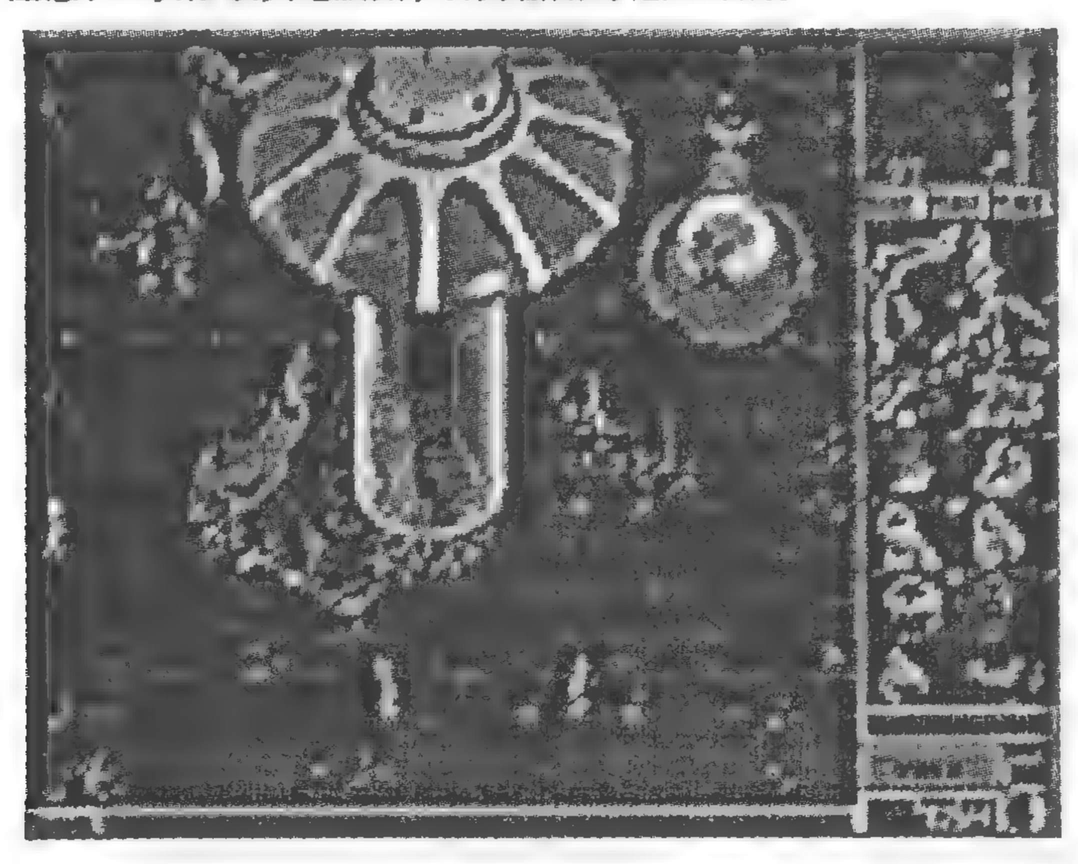
所以当 Aeris 死了后改 03 可让她复活。

第八节　红色警报物品参数文件 RULES.INI 的详细修改方法

请把 editra.exe 复制到你的〈红色警报〉子目录下并运行它，则会产生一个名为 RULES.INI 的文件，该文件包括游戏中所有物品的参数。然后可用任意的编辑软件修改它，则你可以主宰〈红色警报〉中的一切！



注意：1.仅限欺负电脑用，切勿偷用与他人对战。



RULES.INI

直接放置此档于游戏子目录中就可以盖掉游戏预设值。运算用值可用简单浮点数表示(中间可出现小数点“.”)也可百分数表示(后面接百分号“%”)距离和时间单位以简单浮点数表示距离“格”为单位时间值以“分”(minutes)为单位。

SubmergeDelay = .02　　；强制延迟潜艇下沉所需时间

BaseBias = 2　　; 敌人距我方基地过近时避免炮火误击我方建筑参数

ExpSpread = .3　　; 单位爆炸波及伤害扩散威力范围 [当 Explodes = yes]

APMineDamage = 1000　　; 反人员地雷爆炸产生破坏力

AVMineDamage = 1200　　; 反车辆地雷爆炸产生破坏力

AtomDamage = 1000　　; 核弹爆炸产生破坏力(不管来源为何)

AtomDamage = 1000　　; 核弹爆炸产生破坏力(不管来源为何)

BailCount = 28　　; 采矿车所能携带单位原料量

BallisticScatter = 1.0　　; 不准确的弹道投射体最大散落范围(格)

BaseDefenseDelay = .25　　; 基地遭胁时派出反应部队的时间延迟(分)

BridgeStrength = 1000　　; 桥的耐久度(越小越易被毁)

BuildSpeed = .5　　; 一般建造时间(单位:每 1000 元需 n 分)

Crush = 1.5　　;在此距离内目标物可被压毁时,以压毁代替开火(电脑用)

FireSupress = 1　　; 在此距离内有我方单位时避免开火

GapRadius = 10　　; 遮蔽器威力半径(格)

GemValue = 110　　; 采矿车每单位宝石产生的资金单位

GoldValue = 35　　; 采矿车每单位矿石产生的资金单位

GrowthRate = 10　　; 矿石增殖率(越大越快)

HomingScatter = 2.0　　; 不准确的导向投射体最大散落范围(格)

IronCurtain = .5　　; “铁幕”无敌作用时间(分)

OreGrows = yes　　; 矿石能否再生?

OreSpreads = yes　　; 矿石能否散布至邻地?

OreTruckRate = 1　　; 采矿车处理矿石速度(越大越慢)

PlayerAutoCrush = no　　; 人类操纵单位是否自动尝试碾压敌人单位?

PlayerReturnFire = no　　; 人类操纵单位是否侵略性还击敌人单位?

PlayerScatter = no　　; 人类操纵单位受伤害时是否自动疏离所在地?

ProneDamage = 50%　　; 当步兵单位卧倒时，所受伤害降至此百分比

QuakeDamage = 33%　　; 发生时空震荡时受到此比值伤害

RadarJamRadius = 10　　; 雷达干扰器作用半径(格)

RadarJamRadius = 10 ；雷达干扰器作用半径(格)
RefundPercent = 50% ；单位出售时所得为原价之百分比
ReloadRate = .04 ；飞机直升机重装弹每发所需时间
RepairPercent = 20% ；建物修理时所费为原价之百分比
RepairRate = .016 ；修理所需单位时间
RepairStep = 7 ；建物修理每单位时间回复点数
SurvivorRate = .5 ；建物卖出时转变成残存单位占原价之比
TreeTargeting = no ；光标在树上时是否自动出现准星光标?
URepairPercent = 20% ；单位修理时所费为原价之百分比
URepairStep = 10 ；单位修理每单位时间回复点数
Incoming = 10 ；当投射物射向目标的速度小于或等于此值时
；目标处单位将试图逃离目标区

；* * * * * * * Special weapon charge times * * * * * * *（特殊武器充填时间）

；特殊武器再生效所需时间(单位:分)

[Recharge]
GPS = 8 ；卫星雷达
IronCurtain = 14 ；"铁幕"无敌装置
Nuke = 14 ；核弹
ParaBomb = 14 ；降落伞炸弹
Paratrooper = 8 ；伞兵
Saboteur = 14 ；para – saboteur ??
Sonar = 10 ；声纳影像 ；Airspeed = 飞行单位速度修正（预设值 = 1.0）

；Armor = 建筑物及单位耐久度修正（预设值 = 1.0）

；Armor = 建筑物及单位耐久度修正（预设值 = 1.0）

；Cost = 建筑物及单位造价修正（预设值 = 1.0）

；Firepower = 所有武器威力修正（预设值 = 1.0）

；Groundspeed = 地面单位速度修正（预设值 = 1.0）

；Armor = 装甲种类 [none(无), wood(建物), light(轻), heavy(重), concrete(混凝土)]（? nbsp;

设值 = none)

; Cloakable = 单位具备隐形设备否（预设值 = no)?

; Cost = 建造所需资金单位

; Explodes = 被摧毁时是否造成伤害性爆炸（预设值 = no)?

; GuardRange = 主动攻击敌人范围（预设值 = 所用武器射程）

; Image = 单位套用图形（def = same as object identifier)

; Invisible = 是否对敌人隐形［如地雷］(预设值 = no)?

; Owner = 生产国［Allies or Soviet］(预设值 = "allies, soviet", i.e., all)

; Points = 战果计分用值（预设值 = 0)

; Prerequisite = 生产所需建物条件（预设值 = 不需要）

; Primary = 所装备主要武器（预设值 = 无）

; ROT = 旋转车身（如存在）或炮塔（如存在）速率［越大越快］(预设值 = 0)

; ROT = 旋转车身（如存在）或炮塔（如存在）速率［越大越快］(预设值 = 0)

; Reload = 重新装填弹药所需时间（预设值 = 0)

; Secondary = 所装备次要武器（预设值 = 无）

; SelfHealing = 是否单位受伤时自动回复耐久力至 1/2（预设值 = no)?

; Sight = 视野范围，以格为单位（预设值 = 1)

; Strength = 耐久力（生命点数）

; TechLevel = 生产必需技术等级［ - 1 表示不能生产］(预设值 = - 1)

; Sensors = 是否具备侦知附近隐藏单位能力（预设值 = no)?

; < < < 仅支援步兵类型单位 > > >

; C4 = 是否装备建物爆破炸药［推策须能渗透建物］(预设值 = no)?

; Fraidycat = 遭袭时是否容易发神经（预设值 = no)?

; Infiltrate = 能否像间谍或小偷渗透建物（预设值 = no)?

; IsCanine = 是否套用狗特质?

; < < < 仅支援可移动类型单位(非建物) > > >

; Passengers = 能搭载乘员数（预设值 = 0)

; Speed = 单位移动速度［建物用 n/a］(预设值 = 0)

; < < < 仅支援陆基车辆类型单位 > > >

; Crushable = 是否能遭重型履带车辆撞毁 (def = no)?

; Tracked = 装置履带否 [与装轮异] (预设值 = no)?

; NoMovingFire = 是否行进时无法开火 (预设值 = no)?

; < < < 仅支援建筑物类型 > > >

; Adjacent = 配置时与既有建物可能距离 (预设值 = 1)

; Capturable = 能否被占领或渗透 (预设值 = no)?

; Capturable = 能否被占领或渗透 (预设值 = no)?

; Crewed = 被毁或变卖时是否有操作人员逃出 (预设值 = no)?

; Power = 能源输出量 [正值表供给,负值表消耗] (预设值 = 0)

; Powered = 能源不足时是否失效 (预设值 = no)?

; Repairable = 能否修理 (预设值 = yes)?

; Storage = 建物所能储存资金单位量 (预设值 = 0)

; Unsellable = 禁止变卖 (虽然可以建造)?

; * * * * * * * 陆基车辆类型单位 * * * * * * *

; SCUD launcher (V2 火箭发射器)

; light tank (轻型坦克)

; heavy tank (重型坦克)

; medium tank (中型坦克)

; Mammoth tank (长茅坦克)

; Mammoth tank (长茅坦克)

; mobile radar jammer (机动雷达干扰车)

; mobile gap generator (机动型遮蔽物产生器)

[MGG]

; mobile artillery (大炮)

; harvester (采矿车)

; Mobile Construction Vehicle (机动建筑车辆)

; Jeep (巡逻车)

; Armored Personnel Carrier (装甲运兵车)

; mine layer (排雷车)

; convoy truck (货运卡车)

; * * * * * * * 船舰型单位 * * * * * * *

```
; submarine（潜艇）
[SS]
; destroyer（驱逐舰）
; cruiser（巡洋舰）
; transport（登陆艇）
; gun boat（炮艇）
; * * * * * * * 步兵类型单位 * * * * * * *
; * * * * * * * 步兵类型单位 * * * * * * *
; attack dog（猎犬）
; rifle soldier（步枪兵）
; grenadier（榴弹兵）
; rocket soldier（火箭兵）
; Flamethrower（火 兵）
; engineer（工兵）
; spy（间谍）
; thief（窃贼）
; thief（窃贼）
; Tanya（坦亚）
; field medic（医护兵）
; field marshal（元帅?）
; civilians（平民）
; professor Einstein（爱因斯坦教授）
; special agent（特务）
[CHAN]
; Badger bomber（獾式轰炸机）
; spy photo－recon plane（侦察机）
; jet attack plane（米格机）
; prop attack plane（轻型机）
; transport helicopter（运输直升机）
; Longbow attack helicopter（长弓阿帕契直升机）
[HELI]
```

; Hind attack helicopter (雌鹿攻击直升机)
[HIND]
; * * * * * * * 建筑物类型单位 * * * * * * *
; Iron Curtain (铁幕)
; forward command center (前进司令部)
; advanced tech center (科技中心)
; paradox device (??)
[PDOX]
; weapons factory (兵器工厂)
; ship yard (海军船坞)
; sub pen (潜艇基地)
; pill box (碉堡)
; camouflaged pill box (有伪装的碉堡)
; Tesla coil (电光塔)
[TSLA]
; gun turret (炮塔)
; anti - aircraft artillery (防空炮)
; flame turret (火 喷射塔)
; construction yard (建筑工厂)
; refinery (矿石精 厂)
[PROC]
; storage silo (矿石储藏库)
; helipad (直升机起降场)
; radar building (圆顶雷达站)
; gap generator (遮蔽物产生器)
[GAP]
; Surface to Air Missile launcher (SAM 飞弹基地)
; big missile silo (隐藏式飞弹发射)
; airstrip (机场)
; normal power plant (发电厂)
[POWR]

; advanced power plant (改良型的发电厂)

; soviet tech center (苏联科技中心)

; hospital (obsolete?)

; bio – research laboratory (obsolete?)

; soviet barracks (苏联军营)

; allied training tent (帐篷式军营)

; attack dog training facility (饲狗场)

; service depot (维修站)

; service depot (维修站)

; sandbag wall (砂袋障壁)

; concrete wall (混凝土障壁)

; wire fence (倒刺铁丝网障壁)

; barrels (油桶)

[BARL]

; anti – vehicle mine (反车辆地雷)

; anti – personnel mine (反人员地雷)

; fakes (欺敌的建筑物)

[FACF]

[WEAF]

[SYRF]

[SPEF]

; civilian structures (民房)

[V01] [V37]

[MISS]

[CYCL]

[BARB]

; Anim = 开火效果动画

; Burst = 一次开火弹量 (预设值 = 1)

; Camera = 是否开火会暴露本身位置 (预设值 = no)?

; Charges = 是否开火前须充填过程 (预设值 = no)?

; Damage = 单发子弹破坏力(未经衰减前)

; Projectile = 套用投射物属性
; Projectile = 套用投射物属性
; ROF = 重开火间隔 [在中等速度时,15=1秒]
; Range = 最大射程(格)
; Report = 开火音效
; Speed = 投射物飞行速度 (最大100)
; Warhead = 投射物装载弹头种类
; Tanya pistol (坦亚手枪)
[Colt45]
; anti – aircraft multiple cannon (防空炮)
; rapid fire machine gun (火神炮)
; air – to – surface homing missile (launched from jet) (喷射机发射空对地飞弹)
; camera (侦察照相机)
; fireball from flame turret (火 喷射塔火球)
; fireball from flame turret (火 喷射塔火球)
; hand – held flame thrower type (火 兵火柱)
; sniper rifle (狙击枪)
; rapid fire aircraft gun (高速链炮)
; civilian pistol (平民手枪)
; rifle soldier weapons (multiple shots) (步枪兵步枪)
; man – packed anti – tank missile (bazooka type) (火箭兵飞弹)
; air – to – surface homing missile (launched from helicopter) (直升机空对地飞弹)
[Hellfire]
; hand grenade (手榴弹)
; small anti – armor cannon (轻坦克主炮)
; light anti – armor cannon (中坦克主炮)
; medium anti – armor cannon (重坦克主炮)
; large anti – armor cannon (长毛像坦克主炮)
[120mm]

; turret cannon (炮塔主炮)

; vehicle carried anti – tank missile (长毛像坦克飞弹)

; artillery cannon (自走榴弹炮)

; artillery cannon (自走榴弹炮)

; vehicle mounted machine gun (车用机枪)

; napalm bomblets (dropped from plane) (飞机燃烧弹)

; tesla coil zap (电光塔电流)

; anti – aircraft missile (fired from SAM site) (地对空飞弹)

[Nike]

; 8 inch cruiser cannon (8 英寸舰炮)

; gunboat mounted anti – aircraft rocket (舰载刺针飞弹)

; torpedo tube (潜舰鱼雷)

; destroyer mounted 2 inch cannon (炮艇 2 英寸直射炮)

[2Inch]

; anti – submarine weapon (深水炸弹)

; parachute bomb (降落伞炸弹)

; dog bite (狗牙)

; medic healing (医护包)

; SCUD launcher (V2 长程火箭)

; AA = 是否具备对空攻击力 (预设值 = no)?

; AG = 是否具备对地攻击力 (预设值 = yes)?

; ASW = 是否具备对潜攻击力 (预设值 = no)?

; animates = 是否有动画 [指烟团] (预设值 = no)?

; arcirg = 是否具弯曲弹道 (预设值 = no)?

; arcing = 是否具弯曲弹道 (预设值 = no)?

; arm = 投射延迟时间 (预设值 = 0)

; degenerates = 是否威力和距离反比 (预设值 = no)?

; dropping = 是否为空投 (预设值 = no)?

; high = 能否自墙上飞过 (预设值 = no)?

; image = 飞行中所用图形影像

; inaccurate = 是否具准确偏差性 (预设值 = no)?

; image = 飞行中所用图形影像

; inaccurate = 是否具准确偏差性 (预设值 = no)?

; inviso = 是否飞行中不可见 (预设值 = no)?

; parachuted = 是否具空投降落伞 (预设值 = no)?

; proximity = 是否在接近目标附近诱爆 (预设值 = no)?

; rOT = 导向　旋力 [非 0 值表示具导向力] (预设值 = 0)

; ranged = 是否受油料距离限制 (预设值 = no)?

; invisible flight to target (不可见投射物)

; special case for dog (狗跃)

; straight high – speed ballistic shot (直射投射物)

; anti aircraft artillery projectile (防空炮投射物)

; sub – surface projectile. (水面下投射物)

; free Rocket Over Ground (无导向火箭弹)

第九节　极度枭雄 Syndicate 修改

一、子弹无限法

用 Pctools 修改你存的?????.sav 档

1 号生化人 自 0304(0130)第十组至

0336(0150)第九组位址

2 号生化人 自 0352(0160)第二组至

0384(0180)第一组位址

3 号生化人 自 0646(01d0)第十组至

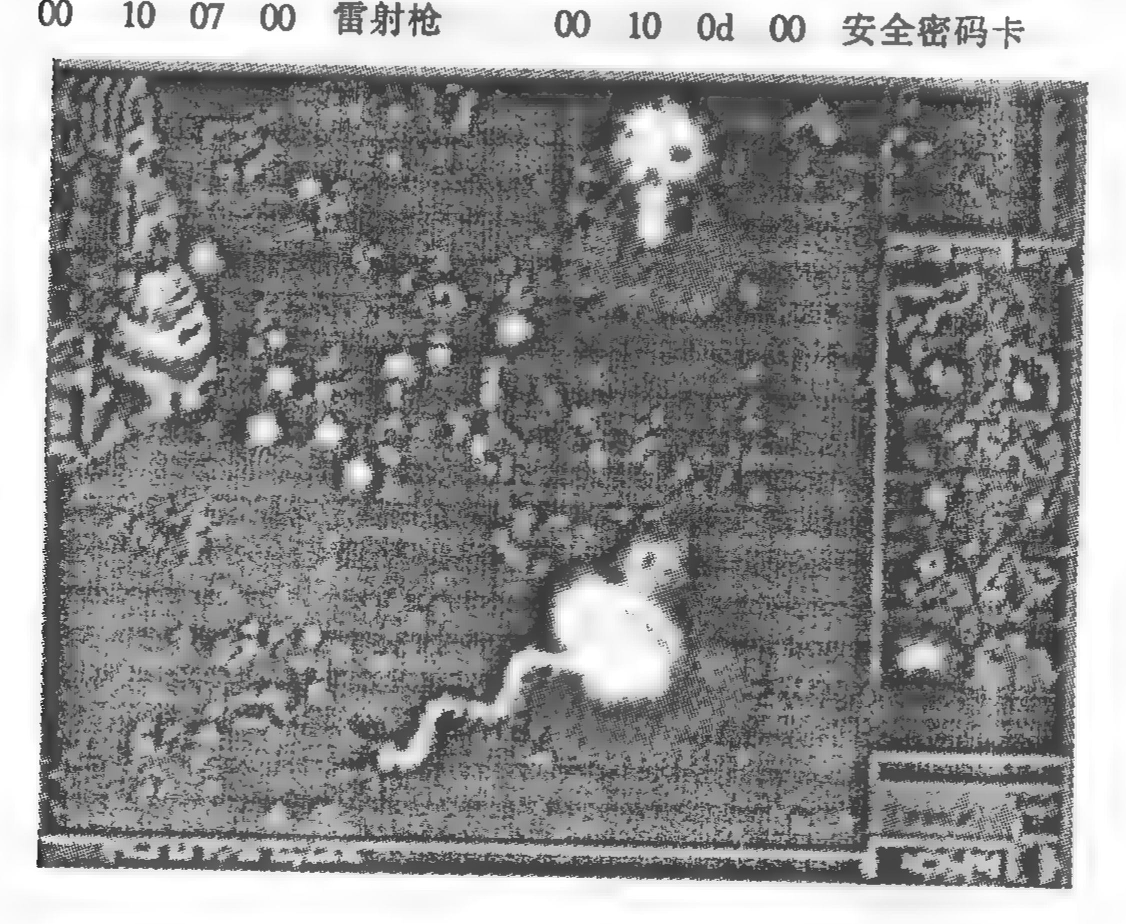
0496(01f0)第九组位址

4 号生化人 自 0432(01b0)第一组至

0464(01d0)第一组位址

00	10	01	00	说服器	00	10	08	00	火焰发射器
00	10	02	00	手枪	00	10	09	00	长距离发射器
00	10	03	00	高斯枪	00	10	11	00	能量防护罩
00	10	04	00	散弹枪	00	10	0a	00	扫描器
00	10	05	00	乌兹冲锋枪	00	10	0b	00	医药箱

00　10　06　00　迷你机枪　　01　10　0c　00　定时炸弹
00　10　07　00　雷射枪　　00　10　0d　00　安全密码卡



ex. 1 号生化人 －－－＞ 0304(0130) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 (00 10 0? 00) (00 10 0? 00)......

有些武器要随进度才拿的到，所以会用过一、两次就会消失，只要再改一次就可以了。

二、永生不死法

只要将医药改成上述所提到的那样，(00 10 0b 00)，只要一被追杀就选择"医药箱"这个格，那不管什么样的武器(注)这时只要按自毁键 D，那敌人将全被炸死，而自己毫发无伤。

注：如果敌人发射武器而自己又自毁，那自己也会被炸死，因为医药箱会来不及恢复体力大西洋加速中心和南美洲有一个保护的任务最难过，不过还是把它给幺过了，没有用任何偷吃步喔！

第十节　Diablo 的 UEDIT 32 修改法

此表为 ITM 文件格式，修改工具请使用 HEX EDITER 如 UEDIT 32。备

份或穿戴装备请使用 Hacker Diablo Trainer 最新版 B4B7.

Address 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F ASCII

00000000 49 54 4D 30 32 1E 49 27 6C 6C 20 67 65 74 20 74 TM01.I'll get t

00000010 68 61 74 20 61 6C 27 54 68 6F 72 21 00 00 00 00 hat al'Thor!....

00000020 4E 00 00 00 04 02 00 00 01 00 00 00 3E 00 00 00 N...........
>...

00000030 42 00 00 00 00 00 00 00 D8 87 90 01 0D 00 00 00 B....... ....

00000040 0D 00 00 00 60 00 00 00 10 00 00 00 00 00 00 00 ....

00000050 01 00 00 00 00 00 00 00 01 00 00 00 02 47 72 69 ....Gri

00000060 73 77 6F 6C 64 27 73 20 45 64 67 65 00 00 00 00 swold's Edge....

00000070 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
....

00000080 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
....

00000090 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 44 65 6D ....
Dem

000000A0 6F 6E 73 70 69 6B 65 20 43 6F 61 74 00 00 00 00 onspike Coat....

000000B0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
....

000000C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
....

000000D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 01 00
....

000000E0 3D 00 00 00 EE 02 00 00 27 D5 03 00 04 00 00 00 =... ... .

000000F0 0C 00 00 00 64 00 00 00 00 00 00 00 1B 00 00 00 ....
d...........

00000100 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 FF 00 00 00 ....

00000110 FF 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 ....

00000120 0A 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
....

00000130 32 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

2................

00000140 00 00 00 00 00 00 00 00 FA FF FF FF 00 00 00 00 ....

00000150 00 01 00 00 4E 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 ....
N...........

00000160 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 FF FF 00 00 ....

00000170 00 00 00 00 01 00 00 00 00 00 00 00 01 00 00 00
....

00000180 28 00 00 00 01 00 00 00 1F 00 00 00 00 00 00 00 ....

(0028) 物品种类——此位址不重要,可以不用管

01 = Sword (Weapon“1 – H Weapon”)

03 = Bow

05 = Shield

07 = Helm

09 = Body Armor (Only Plate?)

0c = Ring

0d = Amulet

(0058) 物品鉴定标记：

00：未鉴定

01：已鉴定

(005c) 物品特殊种类：

00：一般物品——白字显示

01：魔法物品——蓝字显示

02：独特物品——金字显示

(00dd) 物品置放位置：

01 – 单手剑

02 – 双手剑

03 – 甲胄

04 – 头盔

05 – 戒指

06 – 护身符

07 – 其它

(00de) 物品显示种类：

01 – 武器(显示它的攻击力)

02 – 防具(显示它的防御力)

03 – 其它

05 – 耳朵

(00e4) 物品鉴定前价格 (EAR 等级)

(00e8) 物品鉴定后价格

(00ec) 物品 Min Damage

(00f0) 物品 Max Damage

(00f4) 物品所加的 Armor Class

(00f8) Magic Special Ability 1：

01 – Infravision

02 – Steal Life(Thinking Cap Crown. Demonskipe Coat Crown)

04 – FIRES RANDOM SPEED ARROWS

08 – Fire Arrows Damage

10 – Fire Hit Damage



12 – Steal Life & Fire Hit(Lightforge. Messerschmidt's Reaver Crown)
20 – Lighting Hit Damage
40 – 不断地失血
(00f9) Magic Special Ability 2 :
08 – Bear(Knocks target back)
20 – Lightning(Not Works)
40 – Vampire(Steal 5% Mana)
80 – Steal Life
(00fa) Combat Special Ability :
01 – Blood(Steal 5% Life)
02 – Quick Attack ?
04 – Swiftness(Fast Attack)
08 – Speed(Faster Attack)
10 – Haste(Fastest Attack)
20 – Balance(Fast Hit Recovery)
40 – Faster Hit Recovery
80 – Harmony(Fastest Hit Recouery)
(00fb) Additional Damage :
01 – Blocking(Fast Block)
02 – Shock(Lightning Arrow)
04 – Thorns(Attacker GETs Damage)
08 – MANA POINT EQUALS 0
10 – Absorbs Half of Trap Damage
40 – +200% Damage vs. Demons
80 – All Resisitance equals 0
(00fc) Magic stuff :
00 – None
02 – Potion of Full Healing
03 – Potion of Healing
06 – Potion of Mana
07 – Potion of Full Mana

0A – Elixir of Strength
0B – Elixir of Magic
0C – Elixir of Dexterity
12 – Potion of Rejuvenation
13 – Potion of Full Rejuvenation
15 – Scroll
17 – Staff
18 – Book
19 – Ring
1A – Amulet
1B – Sword?
2B – Ear?
2C – Spectral Elixir

(0100) Staff Spell :

00 – None
01 – FireBolt
02 – Healing
03 – Lightning
04 – Flash
05 – Identify
06 – FireWall
07 – TownPortal
08 – StoneCurse
09 – Infravision
0A – Phasing
0B – ManaShield
0C – FireBall
0D – Guardian
0E – ChainLightning
0F – FlameWave
10 – DoomSerpents

11 – BloodRitual
12 – Nova
13 – Invisibility
14 – Inferno
15 – Golem
16 – BloodBoil
17 – Teleport
18 – Apocalypse
19 – Etherealize
1A – ItemRepair
1B – StaffRecharge
1C – TrapDisarm
1D – Elemental
1E – Charged Bolt
1F – Holy Bolt
20 – Resurect
21 – Telekinesis
22 – HealOther
23 – BloodStar
24 – BoneSpirit
(0104) Current Charges —— 法杖的现有法术次数
(0108) Max Charges —— 法杖的最多法术次数
(010c) Current Durability —— 物品牢固性现有值
(0110) Max Durability —— 物品牢固性最大值
(0114) Damage Bounds%
(0118) To Hit Bounds%
(011c) Armor Bounds%
(0120) StrBouns%
(0124) Magic Bonus%
(0128) Dexterity Bonus%
(012c) Vitality Bonus%

(0130) Fire Resistance

(0134) Lightning Resistane

(0138) Magic Resistance

(013c) Mana Points —— 物品追加 HP 值

(0140) Health Points ——物品追加 MP 值,所加实际点数:数值(十进制)/64

(0144) Adds Points To Damage —— 物品追加 Damage 点数

(0148) Damage from Enemies —— 对敌人 Damage 的追加值

FA FF FF FF : -6

04 00 00 00 : +4

(014c) Light Radius —— 四周亮度追加值

FC FF FF FF : -40%

04 00 00 00 : +40%

(0150) Plus Spell's Level —— 物品追加法术等级

(0158) Mix Additional Damage of Fire

(015c) Max Additional Damage of Fire

(0160) Mix Additional Damage of Lighting

(0164) Max Additional Damage of Lighting

(016c) Prefix of Items —— 不重要

00 Meteoric/Mithril/Platinium: +x% to Hit

02 Brutal/Massive/Savage: +x% Damage

04 Fine/Lord/Master/Soldier: +x% to Hit, +y% Damage

06 Awesome/Blessed/Glorious/Saintly: +x% to AC

08 Crimson/Garnet/Ruby: Resist Fire +x%

09 Azure/Blue/Cobalt/Lapis/Sapphire: Resist Lightning +x%

0A Aearl/Crystal/Diamond/Ivory: Resist Magic x%

0B Amber/Emerald/Jade/Obsidian/Topaz: Resist All x%

0E Angel/Arch-Angel: Increase Spells by 1/2 level

0F Bountiful/Plentiful: Extra Charges

11 Lightning: Extra Lightning Damage

21 Drake/Raven/Snake: +x Mana

FF None

(016d) Suffix of Items —— 不重要

13 Giant/Titan: + x Strength

15 Sorcery/Wizardry: + x Magic

17 Accuracy/Precision/Skill/Perfection: + x Agility

19 Life/Vigor: + x to Vitality

1B Heavens/Moon/Stars: + x to all

1E Absorption/Deflexion: – x Damage

1F Tiger/Wolf/Lion: + x to HP

23 Structure: Increased Durability

24 ?: Decreased Durability

25 Ages: Item is indestructible

26 ?: Displays Light Radius

2B Shock: 1 – 6 Lightning Damage

39 Piercing/Bashing: Damage Target's Armor

37 Vampire: Steals 5% Mana

38 Blood: Steals 5% Life

3A Speed/Haste/Swiftness: Faster Attacks

3B Harmony: Fastest Hit Recovery

3D Gore/Slaying: + x Damage

FF None

(0180) Str Req. —— 配戴装备的最小力量值限制

(0181) Mag Req. —— 配戴装备的最小魔法值限制

(0182) Dex Req. —— 配戴装备的最小敏捷值限制

(0188) 物品种类：

06 – 2 – Handed (Butcher's Cleaver)

07 – Helm (Cool skull helm) + 15 ac

08 – Ring (Emperyean Band)

09 – Ring

0A – Amulet (Optic Amulet)

0B – Ring (Ring of Truth)

0D – Helm (Harlequin Crest)

0E – Helm (Veil of Steel)

13 – Book

16 – Map of start

17 – Ear

1C – Armour (Arkaine's Valour)

1F – 1 handed sword (Griswold's Edge)

46 – Plate (Full Plate)

4B – Tower Shield

4C – Gothic Shield

82 – Axe

8C – Bow

8F – Bow

91 – Bow(Long War Bow)

以 fpe 5.0 先搜寻下面字串

魔法师 2dh,0,0,0,fah,0,0,0,55h

流浪汉 37h,0,0,0,46h,0,0,0,fah

战士 fah,0,0,0,32h,0,0,0,3ch

上面字串的意思代表各种职业各最大属性,例如魔法师的最大 STRENGTH 是 45,就是十六进制的 2dh。MAGIC 则是 FAh,DEXTERITY 是 55h,VITALITY 是 50h,每个属性都是以 double word 存放,所以要加三个零凑成四个 byte,本来完整是应该扫瞄 2dh,fah,55h,50h 的 dword 字串,不过我们只要找前几个就可以只找到一组了。如果我是选择魔法师,扫瞄字串 2dh,0,0,0,fah,0,0,0,55h,然后用编辑的方式改成 20 03 00 00 20 03 00 00 20 03 00 00 20 03 00 00;每项属性的极值就变成 800 了,你可以直接用 fpe 5.0 内建的十进制转十六进制的功能把 800 填入该位址,不用去换算 800 的十六进制值(其实就是 0320h)。我们把极大值改成很大,以后就不用担心数值会变回原来的值了。把极大值提高后,加上后面的修改,你也可以学本来不能学的魔法,穿本来不能穿的装备了。然后再用 fpe 5.0 搜寻你的名字,后面加个 0,如我叫 jaw,就搜寻 'jaw',0 这样的字串会找到三四组,不过你可以用编辑看看,如果样子很像下面的结构,就是我们要修改的目标了。不像的不要理他。

0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 魔法等级

0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F

0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F

00 00 00 00 00 00 00 00 FF FF FF FF FF 00 00 00 <—— 有 FF 地方照填,魔法

FF FF FF FF FF xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx <—— 有 FF 地方照填,技巧

xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx

xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx

这些是魔法的修改,所有魔法等级都是 15 (0fh),学到所有魔法,因为 NOVA, APOCALYPSE, ETHEREALIZE 没有书可以学,所以蓝色(需要 mana 的)没有这三种,不过我们连技巧(skill)一并修改出来(土色,不需 mana)就有这三种第四级的魔法了,终于可以放满屋子的鬼魂和火人出去撞人了。不过技巧一上下楼梯就会回复原来的,你可以直接把它锁成 FF FF FF FF FF ,它每个 bit 代表一种魔法 FF 就是这个位元组内每个 bit 都是 1。

除此之外,你可以善用 fpe 锁定的能力,你可以把生命力和魔法力锁住,就可以施放满迷宫的三头火龙了,不过请注意前面所说要除以 4 的存法。以 800 的攻击力 Diablo 大概中两箭就挂了。用 Apocalypse 和 Diablo 对烧大概要烧个四五次才会挂。还有 15 级的 Fire wall 烧超久的,请注意:Etherealze 不知道是什么魔法,头上多了一个圈圈。Apocalypse 是最好用的魔法,妖魔鬼怪完全无法近身。如果去连线对站大概是比谁的鼠标按的快而已。

宝物修改

在找到你的角色基本资料之后,往后翻几页就可以找到身上穿戴的宝物资料。依序是:

如何找到你的角色基本资料?请参考:

02 – Healing

03 – Lightning

04 – Flash

05 – Identify

06 – FireWall

07 – Town Portal

08 – Stone Curse

09 – Infarvision

0A – Phasing

0B – Mana Shield

0C – FireBall

0D – Guardian

0E – Chain Lightning

0F – FlameWave

12 – Nova

14 – Inferno

15 – Golem

17 – Teleport

18 – Apocalypse

1E – Charged Bolt

1F – Holy Bolt

20 – Resurect

21 – Telekinesis

NOW – CHARGE: 目前这个 ITEM 的内含魔法的数量(这个武器内的魔法还可以打几发!)

0E Angel/Arch – angel 系列(把法术等级增加一级/二级)

0F Bountiful/Plentiful 系列(EXTRA CHARGE)

11 Lightning 系列(LIGHTNING DAMAGE)

21 Drake/Raven/Snake 系列(+ xxx MANA)

FF NONE

SI – Suffix of Item(附属物),占 1 个 BYTE。

13 Giant/Titan 系列(+ xxx STRENGHTH)

15 Sorcery/Wizardary 系列(+ xxx Magic)

17 Accuracy/Precision/Skill/Perfection 系列(+ xxx DEXTERITY)

19 Life/Vigor

……

……

040|47 61 72 6E 65 74 20 52 69 6E 67 20 6F 66 20 74 |Garnet Ring of t |

050|68 65 20 68 65 61 76 65 6E 73 00 00 00 00 00 00 |the heavens |

……

……

120|00 00 00 00 00 00 00 01 00 00 00 99 00 00 00 00 | |

这是在 FPE 中,你所看到的物件资料。

000 - 030 是这件物品未监定的名称,也就是它的总称。

040 - 070 则是物品监定后的名称。

080 - 110 是此物件的"可见数值资料",例如加属性多少、抵抗...等等。

黄色的部分,是程序用来算出其它部分资料用的,例如:名称、样式、音响属性……等等,所以若能直接改变此部分,在下次 New Game 后,就能看到新出炉的物品了。

红色的部分是这件物品是白色的(普通)、蓝色的(有加一些属性)或是金色的(稀有物品)。

蓝色有可能是它的编号。

另外,提供一个我个人认为蛮好的头盔。前九码是 06 00 00 00 1E 03 00 00 07 然后它是金色的(稀有物品),所以名称前的色码是 02 再来,最后的那一个蓝色码是 0E 只要你都改对,下次 NEW GAME 时,你就能看到它。

Diabol 修改器

Magic Trainer 113k ftp://ftp.avault.com/cheats/diablo-griz-free.zip Monster-Morph beta2build1 11k

ftp://ftp.avault.com/cheats/d-moph.zip

GifPic Decoder 73k

ftp://ftp.avault.com/cheats/d-gifpic.zip

Dr.Diablo v1.03 90k

ftp://ftp.avault.com/cheats/drdia103.zip

第十一节 KKND 存盘文件修改

1. 在游戏中存盘,用 Pctools 修改 Game?.sav 文件。金钱数在 SECT(扇区)00, DISP(偏移)08、09、10(十进制)处,把最后一个字节改为 FF 可得一千

六百万金钱。

2. 存盘后在KKND目录下面有了一个SAVE.LST文件,里面的条目是如下形式:

Slot 0 = huang1 3 其中等号前面的Slot 0是指第几个进度;等号后面的huang1是存进度时玩家输入的名字,3就是指第几关。把这个第几关改为你想要的关数,存盘退出。重新进入KKND,调入进度,这时会出现花屏,不过没关系,叫出主菜单选择"重新开始"即可。如此可选关。

第十二节　风云之天下会修改

一、用了下面的改法去改风云的执行文件WINC.EXE,就会有下列效果

1. 不会遇到半个敌人

2. 商店买东西不会扣钱

3. 全部的属性变成32768,生命跟内力为16777215

以下为修改方法(仅适用未经Patch版WinC.exe)

请使用Hex Editor编辑WinC.EXE(请先备份,以防万一)。

修改Offset: 00015cf1以下列OP Codes取代。

B8 FF FF FF 00 A3 B4 57 4B 00 A3 B8 57 4B 00 A3

BC 57 4B 00 A3 C0 57 4B 00 B8 FF 7F FF 7F A3 C4

57 4B 00 A3 C8 57 4B 00 A3 CC 57 4B 00 25 FF FF

00 00 A3 D8 57 4B 00 C3 90 90

二、若想要在商店购物不花半毛钱的话

请修改Offset: 0001dc41 = > 90 90 90 90 90 90

三、若想在战斗后自动将生命跟内力值自动还原的话

请修改Offset: 0002710f = > EB 0F B9 4A

四、利用UltraEdit - 32来修改风云,方法如下:(使用UltraEdit - 32,改save?.dat)

00031770H:00 00 80 00 7C 00 00 00 00 00 A8 42 C5 E5 B6 B3

步 惊 云

00031780H:00 00 06 E4 00 00 4E F9 00 00 14 2C 00 00 0F 29

现在经验值 升级经验值 最大生命值 最大内

00031790H:00 00 22 2B 00 00 8D 28 00 00 93 00 7D 00 19 01

力值 现在生命值 现在内力值 力量 反应 体质

000317A0H:99 00 F0 00 98 00 99 00 F0 00 98 00 00 00 1A 00

速度 攻击 防御 速度 攻击 防御 运气值

000317B0H:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 09 00 00 01

未知 男

000317C0H:17 00 00 00 00 00 00 18 1C 1C 1F 00 00 00 00 00

等级 未 知

0003192EH:为金钱

0003192FH:为金钱

利用上表的数据,即可找到你要改的项目。

在 00031930h 的那一行及下面是物品的代码及数量,配合物品的代码就可以更轻松的修改风云了。

物品代码如下:

剑类:

20 小龙泉 11 连城剑 21 侠王剑 12 紫程 13 青竹剑

14 轩辕剑 15 青红剑 16 金霞剑 17 龙吟剑 18 白龙剑

19 青索剑 1A 飞烟剑 1B 巨阙剑 1C 湛卢剑 1D 昆无剑

24 无双神剑 25 英雄剑 26 火麟剑 27 绝世好剑 22 干将

23 莫邪

刀类:

28 短刀 29 菜刀 2A 柴刀 2B 双手刀 2C 一般长刀

2D 狼牙刀 2E 鲨刀 2F 纣胶刀 30 砍刀 31 惊蜇刀

32 青玉麒 33 鞘藏刀 34 斩马刀 35 枪刀 36 蛊苗刀

37 羽常刀 38 蝶野刀 39 黄金扫刀 3A 青岚刀 3B 篋蛇刀

3C 彪残刀 3D 灜倭刀 3E 柳洋刀 3F 青 刀 40 地煞

41 金蝠刀 42 赤纹龙 43 雪饮刀 44 日月蚀

护甲类:

46 赤竹肓 47 檀木护胸 48 红旗战甲 4C 墨军锁甲 4D 金锁甲

4E 波斯锁甲 4F 顽狼锁甲 50 震天战袍 51 汉武战袍 52 乌钢金甲

53 魅披风 54 东皇宝甲 56 冥王战甲 57 青云战袍

护 类：

5A 翡翠护腕 5B 流星 5C 指日轮 5D 寒玉 5E 双月 5F 百鬼印轮 60 天圣转轮 61 黑蛇 62 千手缠 63 极雷震 64 蓝貂 65 麟甲 67 日 臂环 66 罗刹 68 云蟒 6A 月影臂环 69 苍龙 6B 木灵 6D 红莲臂刀 6C 玄甲 6E 丹凤 6F 赤蝎 70 柳枫

特殊物品：

8C 鬼迫 8B 神威 8A 金刚 87 修罗 82 国士无双 80 青罡 84 青铜 7C 赤蚕丝 79 红缎带 7E 忍者面当 7A 护身符 7B 玉器 70 密宗珠 7F 蓝水晶 83 茨云石 85 迷之首饰 86 赤炎石 88 金蓝结 89 玉修罗 8D 封魔戒 8E 封神戒

物品：

96 包子 97 猪肉 98 人 99 千年人 9A 大还丹 9B 六阳正气丹 9C 生生造化丹 9D 雪蛤膏 9E 天香断续胶 9F 灵芝 A0 千年灵芝 A1 九转雄蛇丸 A2 乾坤一气丸 A3 镇心理气丸 A4 花露丸 A5 紫心丸 A6 水灵丸 A7 回阳五龙膏 A8 虎胆丸 A9 蛇胆丸 AA 玉灵散 AB 玉蜂浆 AC 定神丸 AD 黄莲丸 AE 还魂丹 AF 金梅酒 B1 雪片红雨 B2 醒狮昙 B3 爆雷弹 B4 火焰弹 B5 烟雾弹 B6 火麟弹 B7 魄魂弹 B8 掌心雷 B9 紫云香

咒法类：

BA 夜叉神王咒 BB 多闻天王咒 BC 增长天王咒 BD 广目天王咒

BE 持国天王咒 BF 不动明王咒 C0 金刚罗汉咒 C2 千手观音咒

C3 帝释天神咒

其他：

C4 布告纸 C5 信函 C6 金钥匙 C7 银钥匙

C9 锦盒 C0 发簪 CA 翡翠人偶

注：物品改到 255 即 ffff 时，再获得相同物品时数量会变成 100，修改前请先把档案备分，有时修改错误会当机。

五、武功招式修改

利用可编辑进度档案的软件，如 Cview，UltraEdit 等之软体。

用 CV 程式找到风云的进度档。

将光标移到要修改的进度档上、按 Enter 键进入编辑模式。

按 Page up 或 Page down 键、找到如地址 027BF0。按 E 键右上角出现十字型虚线。按 F1 键十字型虚线会移到左上角。利用方向键将十字型虚线的中

心点、移到要修改的数值上、就可直接修改了。

修改后记得按 F2 键储存、如此才算修改成功。

注:找到位址时、记得看看右边乱码(ASCII)区、是否有欲修改招式的中文名称。

招式地址如下:

少年…[步惊云]

027CC0 00 00 00 00 00 XX 00 00 00 00 00 00 00 00 00…行云流水

027D80 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 XX 00…披云截月

027E50 00 00 00 00 00 XX 00 00 00 00 00 00 00 00 00…翻云覆雨

027F10 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 XX 00…排山倒海

027FE0 00 00 00 00 00 XX 00 00 00 00 00 00 00 00 00…调息

0280A0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 XX 00…炼气

028170 00 00 00 00 00 XX 00 00 00 00 00 00 00 00 00…回神

成年…[步惊云]

0287B0 00 00 00 00 00 XX 00 00 00 00 00 00 00 00 00…行云流水

028870 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 XX 00…披云截月

028940 00 00 00 00 00 XX 00 00 00 00 00 00 00 00 00…翻云覆雨

028A00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 XX 00…排山倒海

028AD0 00 00 00 00 00 XX 00 00 00 00 00 00 00 00 00…乌云蔽日

028B90 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 XX 00…重云深锁

028C60 00 00 00 00 00 XX 00 00 00 00 00 00 00 00 00…撕天排云

028D20 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 XX 00…云海波涛

028DF0 00 00 00 00 00 XX 00 00 00 00 00 00 00 00 00…燮云无定

028EC0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 XX 00…殃云天降

028F80 00 00 00 00 00 XX 00 00 00 00 00 00 00 00 00…云莱仙境

029040 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 XX 00…剑八

029110 00 00 00 00 00 XX 00 00 00 00 00 00 00 00 00…调息

0291D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 XX 00…炼气

0292A0 00 00 00 00 00 XX 00 00 00 00 00 00 00 00 00…回神

029360 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 XX 00…纳息之术

029430 00 00 00 00 00 XX 00 00 00 00 00 00 00 00 00…气动之术

0294F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 XX 00…回生之术

0295C0 00 00 00 00 00 XX 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00…火麟劲

以上是步惊云之招式的修改地址,只要在 XX 之处填入 01 就可取得该项招式。少年步惊云的招式有所限制,所以只能习得前面几招。若连成年步惊云的招式一起修改,步惊云成年后应该可以一次取得全部招式。

第四章　游戏其他相关部分

第一节　98V(日文版)安装法

1. 请各位准备好下列软件

98v2.0/2.1 正式版

DOS/V:只要可以显示得出字形就可

OS:无论是 DOS6.x/7.x(出现 Starting Windows 95 时,按下 F8,选择 Command Prompt Only,就会出现和一般 DOS 一样的选单)

2. 设定好 DOS/V

[Config.SYS]

COUNTRY = 081,932,C:\DOS\COUNTRY.SYS(设定国别,当然得设日本)

DEVICE = C:\DOSV\$FONT.SYS/P = C:\DOSV/U = 0(载入字形,/P 后面要指定路径)

DEVICE = C:\DOSV\$DISP.SYS/HS = LC(显示模式)

DEVICE = C:\DOS\HIMEM.SYS/TESTMEM:OFF(可自定)

DEVICE = C:\DOS\EMM386.EXERAM3072(可自定)

DOS = HIGH,UMB

FILES = 30(可自定)

BUFFERS = 25(可自定)

STACKS = 9,256(可自定)

LASTDRIVE = E(可自定)

[Autoexec.Bat]

驱动鼠标

3. 接下来就是安装 98V2,设定好后,重开机,在多重开机的选项选择自己设定的 DOS/V。然后进入 98v 的安装目录,输入 Nsetup。

4. 接下来会出现说明画面,然后就是输入序号,请依照你所拿到的版本输入序号。用户名就随自己高兴了。输入完毕后,按下 ESC,程序会开始进行一些测试,包含由无 98 模拟卡(有或无出现的画面不同),而 2MB3.5FD(Y/N)请选 N。

5. 高(快)速安装

6. 请选カスタムセットアップ(手动安装)。

(1)インスト-ル元(98/V 原始程序的路径)

(2)インスト-ル先(98/V 欲安装的路径)

(3)98/V 起动ドライポ

(4)98/VMS-DOS 领域(MB 单位)(98/V2.0 会自动侦测虚拟硬盘的容量,和你硬盘可设的最大空间。(98/V2.0 会自动侦测虚拟硬盘的容量,和你硬盘可设的最大空间。如觉得自动侦测空间不够可自行重设)

(5)98/VDISKBASIC 领域(MB 单位)(一般来说不用,但如想写 98/BASIC 就自行设定吧!)

(6)各种设定(如你非常清楚如何安装,否则请务必看下列各种设定说明,再开始安装)

A.ビデオコントロ-ラのNj(VGA 卡的选择)

98/VEMULATORVER2.0 支援以下卡

98/V 模拟卡

S37XX/8XX/9XX

CIRRUS

ATIMACH32

ATIMACH64

TRIDENTTGU19440

WEITEK

若没有请选 VGA

VGAのパレットの设定 NONE \ LOW 请注意:若执行软件调色盘有错请重设 HIGH,VGA 调色盘的设定,一般请选 NONE

B.FDDのNj 不用选(软盘机的选择)

(磁盘机的选择,如你有 3 模式磁盘机(720K/1.25MB/1.44MB)可以选择更改,如无就不用选。此项由程序自行侦测即可。)

C.マウスのNj(鼠标的选择)

(鼠标设定选择 PS2/COM1/COM2,若鼠标接在 COM1 就选 COM1,看你是插在 COM?,一般是 COM1)

D.CAPSキ－の初期状态不用选(开机时是否大小写)

(CAPS 的初期状态,可不设或自设,此项由程序自行侦测即可)

E.カナキ－の初期状态不用选(或有日系 106 键盘可选)

(一般台湾英文键盘没有カナ键,所以此设定不可设,否则键盘会按不出英文。此项由程序自行侦测即可。)

F.キ－ボ－ドレイアウドのNj 不用选

(KayboardLayout 的选择,由于 IBM－PC 的键盘不在本程序的设定之内,所以此项由程序自行侦测值「レイアウト1」即可)

(7)インス－ルして终了(设定结束,开始安装)

7.在 6.设定完后,就可以选开始安装了。过一会儿,程序会问你要用哪一版的 DOS。有下列选项可选择。

EPSON 日本语 MS－DOSVER5.0

EPSON 日本语 MS－DOSVER6.2

NEC 日本语 MS－DOSVER5.0

NEC 日本语 MS－DOSVER6.2

上记 MS－DOSシステムディスク

98/VVER.1.0X

→98/VVER.2.0X 日本语 MS－DOSVER5.0

8.安装完后,将会发现 Config.SYS 的最顶端会多出两行,分别是:

DEVICE = C:\98V\NSELECT.SYS

DEVICE = C:\98V\NSTART.EXE

如果会使用多重开机的话,可以将其设成一个选项,示范一个例子:

CONFIG.SYS

[MENU]

MENUITEM = START1,General

MENUITEM = START2,DOS/v

MENUITEM = START3,98VEmulator

MENUDEFAULT = START1,3

MENUCOLOR = 7,1
[Start1]
略
[Start2]
COUNTRY = 081,932,C: \ DOS \ COUNTRY.SYS
DEVICE = C: \ DOSV \ $FONT.SYS/P = C: \ DOSV/U = 0
DEVICE = C: \ DOSV \ $DISP.SYS/HS = LC
DEVICE = C: \ DOS \ HIMEM.SYS/TESTMEM:OFF
DEVICE = C: \ DOS \ EMM386.EXERAM3072
DOS = HIGH,UMB
FILES = 30
BUFFERS = 25
STACKS = 9,256
LASTDRIVE = E
[Start3]
DEVICE = C: \ 98V \ NSELECT.SYS/98(加入/98可直接进入98v)
DEVICE = C: \ 98V \ NSTART.EXE
Autoexec.BAT
通用部分
Goto%CONFIG%
:Start1
xxxxxxxx
:Start2
驱动鼠标
:Start3
可以不用……

然后就可以重开机,进入98的世界。首先,先说明一下在98v下的磁盘机分配。刚进入时是在A:,这是所规画出来的98虚拟硬盘。B:是原先的硬盘。C:和D:是原来的A:和B:,如果在设定时,有选择加入CD-ROM,自然就是E:了。

9.成功进入98v后,接下来还要设定几项功能,因为刚进入98v,并没有

最佳化，第一次进入时，会问使用者是要以软盘(フロッピ－ディスク)开机还是硬盘(ハ－ドディスク开机，一般当然是使用硬盘。成功开机后，进 DOS 的子目录内(一定要用 CDDOS，因为「\」在 98v 下是无用的)执行 NDIPSW。进入设定画面后，先选第一个选项(ディップスイッチの设定)，然后再选第二个选项(ディップスイッチ2の设定)，按 Enter 到右边的设定后，选第五个开关，按 Space 把开关设成开之后，按 Enter 确定，设成开之后，应该有如下的变化：

メモリスイッチを初期化する→メモリスイッチを初期化しない，然后就选左边登录的选项把设定储存。其他的开关最好别乱动。接下来，选第二个选项(メモリスイッチの设定)，然后选第四个选项(デバイス等の设定)，然后依照刚才设定的方法，把第五个选项设成右边的项目(书き入み可)，然后再储存，这样你的硬盘就可以写入了。另外，把刚才的第四个选项设成第三个项目(HDD 固定起动)，这样开机就不会再有选择软盘或硬盘开机的选单了。另外，这里还有一些其他的设定，其实跟效率并没有太大的关系，看的懂日文的人可以自己玩玩。里面有可以把文字页改成绿色的选项，挺有趣的。照如此设定后，以后要使用 98v 时，只要开机按下 F8，选 Command Prompt Only，再选 98v，自然就可进入 98 模拟器。何必要重灌 Win 95 呢？

第二节　PC 模拟器

中文模拟器主页

当我们在 E 文世界中搜寻广阔的模拟器消息时，或许十分另大家头痛，然而现在没有问题了，我们终于有了自己的中文模拟器主页。这个模拟器是由住在加拿大的台湾人创建的，是 BIG5 码的中文。地址是：

http://home.bc.rogers.wave.ca/billyjr

http://www.billyjr.com

http://www.showtower.com.tw/hueliu

(不过速度很慢，我正在推荐他在网易建一个新家，暂时还没有结果。)这个主页当中有很多模拟器新闻，每天更新一次，来源十分可靠，时效性很强。并且有大量的酷 GAME 下传，同样是每天更新还有很多相当有意义的介绍和使用说明，还有酷链接。绝对值得推荐！这是我们中国人的骄傲。

2.PS 模拟器

参考网址:http://www.szczecin.top.pl/duddie

3.超任模拟器升级

参考网址

Snes9x http://euronet.nl/users/jkoot/

Esnes http://www.gsyc.inf.uc3m.es/calb/esnes/

Zsnes http://www.csoft.net/zsnes

4.街机模拟器

参考网址

MAME http://www.medic.dmi/unimi.it/mame

RAGE http://home5.swipnet.se/w - 50884/emulator/rage.htmS16 http://users.skynet.be/system16/

CALLUS http://callus.parodius.com

5.N64 模拟器

参考地址:http://projunreality.my.org

第五章 互联网上有关游戏的信息

第一节　中文简体 MUD 的地址

mud 名称	Internet 地址 169 的 A、B 类客户可连接的地址
侠客行(美国)	sun.stanford.edu 5555
侠客行(上海)	202.96.242.19 5555
侠客行(吉林)	202.98.15.17 5555 10.42.64.92 5555
侠客行(安徽)	202.102.197.65 5555 10.89.64.4 5555
侠客行(浙江)	202.96.107.20 5555 10.104.193.40 5555
天龙八部	202.130.251.3 8888
封神演义	202.103.111.108 4000 10.62.1.88 4000
英雄	202.98.99.150 4000
风云再起	10.103.68.131 7777
边塞风云	info2.online.tj.cn 5555
侠客英雄传	172.20.16.89 3429
神剑魔刀	168.160.181.1 8888
蓝天 MUD	bbs.gznet.com 8000 bbs.gznet.gnet.cn 8000
西游记	202.96.132.40 6666 172.22.16.84 6666
新倚天屠龙记	202.96.158.245 4000
风云 3	202.96.158.229 3333
飞捷风云	172.18.38.126 5555
东方故事	172.18.32.20 8000
笑傲江湖	mud.szptt.net.cn 7000 172.21.16.136 7000
佛山 MUD	172.19.16.33 5555
英雄	202.96.158.246 4000
金庸群雄传	202.96.6.129 5555

金庸群雄传　　202.96.189.27 5555
金庸群雄传　　203.207.176.30 5555

第二节　游戏杂志和游戏公司的 WWW 网址

电脑报 http://www.cpcw.com/
电脑爱好者 http://www.cfan.cn.net
软体世界 < Big5 > http://www.swm.com.tw/
电脑玩家 < Big5 > http://www.pcgamer.com.tw
家用电脑与游戏机 http://www.fcgm.com.cn
星网互动 < Big5 > http://www.starzine.com/computer/games/
资讯小子网杂志 < Big5 > http://www.acertwp.com.tw/magazine/infokids.htm
新游戏时代杂志 < Big5 > http://www.acertwp.com.tw/magazine/infokids.htm
电脑商情报游戏天地 http://www.cbigame.com/
新浪潮周刊 http://www.pctrend.com
M.M.Play < Big5 > http://w7.dj.net.tw/mmwr/mmplay.htm
第三波游戏世界 < Big5 > http://www.acertwp.com.tw/caigame/game.htm
电玩巨人资讯杂志 < Big5 > http://www.slot-giant.com.tw/
模糊幽默网络杂志 < English > http://www.the-borderline.com/
PC GAMER < English > http://www.pcgamer.com
CGW < English > http://cgw.gamespot.com
Online Gaming Review < English > http://www.ogr.com
UGO < English > http://www.ugo.net
Game Center < English > http://www.gamecenter.com
PC GAMES < English > http://www.pcgames.com
3d Realms http://www.3drealms.com/
Activision 游戏公司 http://www.activision.com/
Capcom(JP) http://www.capcom.com/
Gamebank(JP) http://www.gamebank.co.jp/

Maxis 公司 http://www.maxis.com/
MicroProse http://www.microprose.com/
Mindscape http://www.mindscape.com/
拿姆科(NAMCO)公司 http://www.namco.com/
NovaLogic http://www.novalogic.com/
Sega http://www.segasoft.com/
大宇公司 http://www.softstar.com.tw
第三波 http://www.acertwp.com.tw/magazine/3w.htm
汉堂 http://www.dynasty.com.tw
软体世界 http://www.soft-world.com
新游戏时代 http://www.acertwp.com.tw/sgm.html
光荣公司 KOEI(日文) http://www.koei.co.jp
Westwood http://www.westwood.com/
流行火箭 Pop Rocket http://www.poprocket.com/
电子艺界 Electronic Arts http://www.ea.com/
Blue Byte http://www.bluebyte.com
Bull Frog http://www.bullfrog.co.uk
Blizzard http://www.blizzard.com
Cheat Zone http://www.cheatzone/maincheat.html
Epic 公司 http://www.epicgames.com
Game Briefs http://www.gamebriefs.com
Games Domain http://www.gamesdomain.com
Game Spot http://www.gamespot.com
Gd Review http://www.gamesdomain.com/gdreview
The Gamer's Alliance http://www.proaxis/jarvisd/
Gremlin Interactive http://www.gremlin.co.uk
Gt Interactive http://www.gtinteractive.com
Interplay http://www.interplay.com
Microprose http://www.microprose.com/mpshp.html
Mindscape http://www.mindscape.com
Newworld Computing http://www.nwcomputing.com/fullgraf/fullgraf.html

Psygnosis 公司 http://www.psygnosis.com

Sierra 公司 http://www.sierra.com

维真 Virgin 公司 http://www.virgin.com

Webfoot Games http://www.webfootgames.com

Nacom 公司 http://www.namco.com/

Id-soft 公司 http://www.idsoftware.com

EA-sport 公司 http://www.easports.com

Novalogic 公司 http://www.novalogic.com

Origin 公司 http://www.origin.ea.com

Gamebank 公司 http://www.gamebank,com

Pcgamer 杂志 http://www.pcgamer.com

Computer gaming 杂志 http://cgw.gamespot.com

GamesDomain 杂志 http://www.gamesdomain.com

Blizzard 公司 http://www.blizzard.com

索尼美国公司 http://www.sony.com

索尼日本 http://www.sony.co.jp

史克威尔公司 http://www.spin.ad.jp/square/

任天堂美国公司 http://www.nintendo.com

任天堂日本公司 http://www.nintendo.co.jp

世嘉美国公司 http://www.sega.com

世嘉日本公司 http://www.sega.co.jp

爱尼克斯公司 http://www.marinet.or.jp/com/enix

3DO 公司 http://www.3do.com

哈德森公司 http://www.hudson.co.jp/

Konami 公司 http://www.konami.com/

卢卡斯公司 http://www.lucasarts.com

Interplay Production 公司 http://www.interplay.com/

GreenWorld http://www.greenworld.com.tw/company/entertainment/games.htm

新游戏时代 http://www.acertwp.com.tw/

ZSU Bulletin Board http://www.zsu.edu.cn./netserv/bulletin/board04/sub06/

no423.htm

游戏软体 http://www.unalis.com.tw/esd/c/index-c.htm

游戏连结 http://www.sungraph.com/clink.html

华义国际游戏世界 http://www.hwaei.com.tw/des.htm

游戏索引 http://www.chevalier.net/cin－mag/site-index/game.htm

游戏站点 http://www.ptt.js.cn/net/gamehome/gameweb.htm

软件世界游戏下载区[BIG5] http://www.soft－world.com/ftp.htm

微岷科技 [BIG5] http://www.showtower.com.tw/

米利亚多媒体世界[BIG5] http://www.mmi.com.tw/htm/dagger/dagger4.htm

平和电子—电玩世界 [BIG5] http://www.lemel.com.tw/play/pcplay.htm

遥玩过 Game 的感想 [BIG5] http://w7.dj.net.tw/noodle718/换>G.htm

游戏批萨屋 http://www.tpe.wownet.net/cyspock/

台湾 ISP [BIG5] http://www.twnic.net/twnet/isp.html

电脑杂志的线上服务 [BIG5] http://www.seed.net.tw/seedw001/pcmag.htm

任天堂 64 的报导 [BIG5] http://www.ipoline.com/bennett/games.htm

星岛电子日报[BIG5] http://www.singtao.com/computer/pcmarket/pcm04/cpc4o911.html

一些游戏杂志 http://www.enlighting.com.tw/eyeofra/magazine.html

WORLD HERO 网路游戏馆 [BIG5] http://www.dj.net.tw/irislee/wo/wo.htm

软体世界 http://www.metro.com.tw/computer/software/game.html

游戏软件 http://www.gamesoft.co.cn/DIANYOU7.HTM

出炉新品 http://www.acertwp.com.tw/caigame/game/ghot/rpg/wan.htm

超级玩家俱乐部 http://www.pros.com.tw

港产电脑游戏新发展 http://www.pchome.com.hk/entertain/961025/pcgame1.html

旧 GAME 博物馆(二) http://home.hkstar.com/ctyung/games2.html

仓库番 http://www.webtv.com.tw/super/active/game/pcgame5.htm

软件精品廊 http://www.bj.col.co.cn/phototext/rjjpl/a01b02.htm

游戏地带 http://www.cyberinfo.online.sh.cn/gb.htm
枪与生存游戏 http://www.pros.com.tw/field
电玩天地 http://www.geocities.com/Tokyo/Towers/2233/0games.html
新意公司 http://www.webtv.com.tw/super/active/game/a001.htm
转折点 http://www2.seeder.net.tw/turnpoint
软件破解 http://206.183.0.217/office/chinajcwy/sybd/sybd-rjbj.htm
电脑游戏 [BIG5] http://www.founder.net.my/gamesb5.html
游戏公司导航 [BIG5] http://www.seeder.net.tw/humor/newgame.htm
精彩游戏导航 http://www.tpe.wownet.net/liawrh/link6.htm
怡亭游乐场 [BIG5] http://203.68.27.39/eatting/www/fun.htm
第3波 HOT GAME [BIG5] http://www.acertwp.com.tw/caigame/game.htm
游戏王国 http://netcity.fz.fj.cn/freetime/GAME/default.htm
次世代游戏站 [BIG5] http://www.twnic.net/contest/winner/week40
东方网景游戏天地 http://www.east.cn.net/game/newface
星网互动 – 电脑游戏 [BIG5] http://www.starzine.com/computer/games
PlayNet 休闲游戏专区 http://www.interplay.com/
家用电脑与游戏机 http://www.fcgm.com.cn
游戏天地 http://www.cbigame.com/in.htm?
游戏中心 http://www.gamecenter.com
网上娱乐站 http://oyeah.ml.org/
金山电脑公司 http://www.kingsoftware.com/
大众软件 http://www.netease.com/nnpop/
北京前导软件有限公司 http://www.wayahead.com.cn/
宇峻科技股份有限公司 < BIG5 > http://www.uj.com.tw/
光谱资讯 < BIG5 > http://www.ttime.com.tw/
汉堂游戏工厂 < BIG5 > http://www.dynasty.com.tw/
Ubi Soft 中国 http://www.ubisoft.com.cn/
Acme Soft < BIG5 > http://www.acmesoft.com.tw/index – c.htm
大宇资讯股份有限公司 < BIG5 > http://www.softstar.com.tw/
弘煜科技事业有限公司 < BIG5 > http://www.fy.com.tw/
华义国际股份有限公司 < BIG5 > http://www.waei.com.tw/

捷友资讯科技<BIG5> http://www.apexsoft.com.tw/

空中棋社<BIG5> http://www.airgo.com.tw/

美商新美股份有限公司<BIG5> http://www.ussummit.com.tw/

区格互动科技股份有限公司<BIG5> http://www.trigger.com.tw/

世纪纵横股份有限公司<BIG5> http://www.forwardtronic.com/

游戏世界<BIG5> http://www.ccgwce.com.tw/

正先实业有限公司<BIG5> http://www.front.com.tw/

智冠科技股份有限公司<BIG5> http://www.soft-world.com.tw/

晟业资讯股份有限公司<BIG5> http://www.airgo.com.tw/

钜网科技有限公司<BIG5> http://www.gamnet.com.tw/GScripts/default.asp

铨新科技股份有限公司<BIG5> http://www.ckgame.com.tw/

第三节　中文搜索网站分类

目前的搜索引擎,根据搜索方式的不同可分为以下两类:

1.全文(网页级)检索(Full Text Search)

用户能够对各网站的每个主页中的每个词进行搜索。

全文搜索引擎的优点是查询全面而充分。当全文搜索引擎遇到一个网站时,会将该网站上所有的网页全部获取下来,并收入到引擎的数据库中。只要用户输入查询的“关键字”在引擎库中的某个主页中出现过,则这个主页就会作为匹配结果返回给用户。

优点:从这点上看,全文搜索真正提供了用户对 Internet 上所有信息资源进行检索的手段,给用户以最全面最广泛的搜索结果。

缺点:全文搜索的缺点是提供的信息虽然多而全,但可供选择的信息太多反而会降低相应的命中率。由于没有分类式搜索引擎那样清晰的层次结构,有时给人一种繁多而杂乱的感觉,而且提供的查询结果重复链接较多。

代表:AltaVista

2.目录分类式(网站级)检索(Directory)

目录分类式搜索引擎当遇到一个网站时,它并不像全文搜索引擎那样,将网站上的所有文章和信息都收录进去,而是首先将该网站划分到某个分类

下,再记录一些摘要信息(Abstract),对该网站进行概述性的简要介绍。用户提出搜索要求时,搜索引擎只在网站的简介中搜索。

优点:分类搜索引擎的优点是将信息系统地分门归类,用户可以清晰方便地查找到某一大类信息,这符合传统的信息查找方式,尤其适合那些“希望了解某一方面/范围内信息,并不严格限于查询关键字”的用户。

缺点:目录分类式搜索引擎的搜索范围,较全文搜索引擎要小许多。

代表:Yahoo!

一、雅虎中文(Yahoo!)

http://gbchinese.yahoo.com

自我评价:收录了全球资讯网上数以万计的中文网站,不论你要找的网站是用国标码简体字、大五码繁体字还是图形中文,只要是好的中文网站,你都可以在这里找到。

Yahoo! 是目前最火爆的搜索目录网站,它不久前开设了中文网站:雅虎中文。和其他支持中文的国外搜索网站比较,雅虎中文的突出特点是进行了彻底汉化,整个页面几乎都是中文,中文页面大大方便了不熟悉英文的使用者。

雅虎中文和 Yahoo! 英文一样提供主题式分类目录。如果你有确定的搜寻主题,雅虎中文是一个很好的选择。如检索框键入想要找的主题词,按 Search 键(这个关键的地方竟然没有翻译成中文),雅虎中文搜寻引擎就会在自己的分类类目和资料库中搜寻符合条件的网站。由于 Yahoo! 采用这种工作方式,搜索结果返回的速度要快一些。和国内搜索网站比较,雅虎中文的速度是一个优势。

检索结果先列出符合条件的雅虎中文类目,接着是符合条件的相关网站。你可以选择浏览雅虎中文类目内的网站或直接点选相关网站连结进行浏览。

雅虎中文有一些特定的进阶检索格式用来获得更精确的检索结果:例如,利用双引号查询完全符合关键字串的网站,键入“中文输入”,会找出包含中文输入的网站,却会忽略包含“中文形声输入”的网站。又如,在关键字前加“t:”,搜索到的只是网站名称,而在关键字前加“u: ”,只能得到网址(URLs)。

雅虎中文可以用英文搜索中文站点。

二、Excite

http://www.excite.com

Excite没有为中文用户提供专门的中文页面,其主页上也没有任何信息告诉人们:它支持中文搜索。

Excite在每一个搜索结果的下面都提供"搜索同类文件(Search for more documents like this one)"的链接,如果使用者找到了合适的结果,可以利用这个链接扩大战果。

用Excite搜索英文关键词,得到搜索结果之后,在搜索框的下面,还给出一些提示词(Select words to add to your search...),使用者可以选择其中一些词加入参加搜索,以增加搜索的精确度。但在使用Excite搜索中文关键词时,就不能看到这个功能。

用Excite搜索英文,其结果是按照新闻、目录和站点分类列出的。而用Excite搜索中文,搜索结果是混杂在一起的。显然,Excite中文搜索的功能还不能和它的西文搜索相比较。Excite现在也提供个人起始页服务,使用者可以定制自己需要的新闻、金融信息。Excite的个人起始页没有Yahoo! 做的那么老练,但由于它的中英文搜索使用同一个页面,中国用户可以在个人起始页就开始中文搜索,这点要比Yahoo! 方便一些。

三、AltaVista

http://altavista.digital.com

自我评价:AltaVista搜索服务的能力、范围和速度都是无与伦比的。不断改进的AltaVista是寻找网页信息的无价工具。最近AltaVista在翻译方面取得成功,能把单词、短语甚至整个网站翻译成不同的语言。类似的革新使我们的搜索服务成为数百万Internet用户的选择。

Altavista的突出特点是翻译功能。使用者可以用英文词搜索中、英文站点,也可以用中文词搜索中、英文站点。确切地说,可以用各种语言搜索各种站点。

一开始,我们在Altavista英文页面(altavista.digital.com)的搜索框键入中文进行搜索,没有结果。我们又选择了搜索框上边的"Search the Web for documents in Chinese(搜索中文站点)",仍是一无所获。后来才在Altavista页面的最下方发现一排细小的选项,其中有"Set your Preferences(设置你的参数)",在

参数设置页的Encoding(编码)项选择GB码,确认之后(点击页面下方的Set Preferences按钮),才可以自由地使用中文搜索。

用Altavista搜索中文网站,要先选择搜索框上面的"Search the Web for documents in Chinese(搜索中文站点)"。如果用英文进行搜索,得到的结果是用英文显示的,网页的名字、说明都是英文;当然,点击这些英文说明的中文站点,用户最终进人的是中文网页。而用中文词搜索的中文网页,得到的搜索结果就是用中文显示的。

Altavista有一个中文页面(altavista.digital.com/av/oneweb/query-euccn.html),要找到中文页面,需要经过一段曲折的路途。先在Altavista的英文页面(altavista.digital.com)上找到"International(国际)",然后选择其中的"Search in Chinese(用中文搜索)",进人Altavista的亚洲页面,再选择这页上的GB码,就进入Altavista的中文页面,这里可以用中文搜索中文网站的页面。中文页面非常干净,没有任何枝节,只有一个搜索框,上面有"在网上查找中文文件"的中文字样,告诉你可以搜索中文。

四、悠游中文搜寻引擎(Goyoyo)

http://www.goyoyo.com

自我评价:一个极具高度智慧的中文搜索器,随时带你畅游全球40万个中文互联网网页,自动为你转换繁、简体字,让你悠游其间,乐也融融!假如读者不懂任何中文输入法,也可以使用分类检索,而找到自已心目中所喜爱的文章;更可借着相关网页的索引,进入其他相关的网址,而绝不费神!

Goyoyo所说的"智慧型搜寻"指的是:超智能Robot(机器人)按时主动地寻找新网页资料,自动地在网页文章内找出关键字或词,作精细的区分。在按使用者要求进行搜索时,能把合适的文章和有关连性的文章一并找出。如:读者要找有关"音乐会"的文章,Robot会把有关"演奏会"、"演唱会"、"钢琴演奏会"、"莫扎特"等内容的文章也找出来。Goyoyo还说,"用户无需使用空格把词分开,可完全按照书写习惯输入检索请求,方便易用"。

但机器人的"智慧"毕竟有限。搜索简单而常见的词它一般没什么问题,如果稍稍复杂一些,它就会手足无措,并且会自作主张地替你拆分词汇。我们搜索"欧洲杯"时,搜索器确认有效的关键词是"欧洲","杯"字无效,得到的2000个相关网页当然惨不忍睹。此外,不管搜索什么,Goyoyo总要拼凑2000个搜索结果给使用者,让人不胜其烦。Goyoyo还有"匹配型搜寻",即严格按

照字面进行搜索。

Goyoyo 的页面上共有 3 种搜索方式:“键人”、“选项”和“其他”。智慧型搜寻”和“匹配型搜寻”是第一种。

第二种搜索方式是为了照顾不会中文输入的人,提供 14 类选项供用户选择。点击这些选项,等同于键入相应的搜索词,因此,其结果和第一种同样不妙。我们选择“人文科学”类的“历史”,得到的是以“庙中情缘” 和“酒井法子”开头的 2000 个杂乱的网页。

Goyoyo 搜寻器的第三种搜索方式是“其他”。它收录了 6 个英文搜寻器 Yahoo、Infoseek、Altavista、Excite、HotBot 和 Lycos,用 Goyoyo 查不出中文,干脆去查英文!

Goyoyo 标榜“自动转换繁、简体字”,但它实际处理各种文字编码的能力让人不敢恭维。使用者得到搜索结果后,满心欢喜地点击那些网站,会发现 Goyoyo 独具特色的缺陷。搜索结果只要涉及到文码切换问题,就会看到一个提示信息:“这个网页是经过悠游搜索引擎 GoYoYo 处理的。如果这个网页有问题，请从 http:/XXX 取得原始网页。”使用者还要从相应的网址出发,才能达到目的。

五、美国世页(Globepage)

http://www.globepage.com

自我评价:独特的技术革新满足了当今网络用户的需要。其搜索引擎利用 Java 技术帮助使用者阅读网站内容,避免了安装各种中文、日文和朝鲜文的麻烦。由于有个性化的内容和服务,美国世页将成为信息提供者和信息需求者的第一网站。

美国世页(Globepage)在页面上写了“为亚太地区服务”,这也是它可称道的地方。使用者可以在同一个页面里直接选择英文或者中文进行搜索,这一点要比 AltaVista 方便。美国世页有中文页面(www.globepage.com/index - gb.htm),虽然这个页面在使用某种浏览器时会出现一些破碎现象,但总算是有了中文搜索界面。

美国世页搜索的结果可以限定在中国、韩国、日本或者美国。使用者可以利用关键字、词组或者主题词甚至整个句子搜索英语网站和中文网站。美国世页也提供了内容繁杂的搜索索引词。

美国世页每个搜索结果都有评分,但搜索结果的排列确与这个评分毫无

关系,显得杂乱无章,白白浪费了评分花费的时间。并且有一些是死链接。

六、茉莉之窗(ANSeRS)

http://www.jansers.org

自我评价:茉莉之窗荣获1997年香港工业奖之香港工业总会消费产品设计优异证书。茉莉之窗向你展现552203个精彩的中文网页!这个系统正处于研究阶段,请留意新的特点。

茉莉之窗是香港中文大学制作的搜索网站。和Goyoyo一样,使用者可以按照书写习惯输入检索请求,无需使用空格将词分开,茉莉之窗系统将自动拆分其中有效的关键词,其拆分功能也经常自作主张。茉莉之窗的分类主题搜索要比Goyoyo清晰一些。

茉莉之窗的搜索结果按照相关程度的分数排列,每个结果后面还有"相关网页"、"网页过滤"、"快速浏览"几项。

七、中文查寻引擎

http://www.searchchina.com/cgibin/chsearch

自我评价:设计者们深信本中文查寻引擎将为中文使用者提供一个高技术、高质量、经久不衰的中文查寻系统,它强大而迅捷的查寻功能将带领你在网络中畅游。

中文查寻引擎的数据库内容少得可怜,我们搜索"世界杯"、"核试验"等词都没有任何结果。它的表现与它"成为全世界中文网络信息查寻领域的领先企业"的志愿相差太远。

八、Openfind

http://www.openfind.com.tw

自我评价:新的大型搜索引擎,第一个真正的"全球"搜索引擎,允许用户使用各种语言搜索网络资源,带有容错匹配功能。

Openfind的突出特性是模糊匹配技术(Fuzzy matching techniques):即使是包含拼写错误的搜索请求,也能被Openfind搜索到。为了尝试这一功能,我们搜索了"世界杯",被告知要重新输入或者选择模糊搜索,选择模糊搜索后,马上就得到11个相关的搜寻结果,其中一些是与"世界杯"有关的。

Openfind允许用户检查文件为何被选中。在每一个搜索结果的摘要中,匹配词以突出方式显示,用户可以参考匹配方式,决定每个搜索结果是否符

合自己的要求。在众多的搜索引擎中,这个功能只有 Yahoo! 等少数网站能做到。

Openfind 提供全球多语言智能搜索,使用者能用任何语言搜索网站。

Openfind 有简单搜索、逻辑运算搜索和自然语言搜索几种工作方式,搜索结果不多,但质量较好。同类或相关的搜索结果被排在一起。

九、Sinanet

http://www.sinanet.com

利用 Sinanet 搜索引擎自身只能找到较少的内容,没有什么值得称道的地方,并且链接上 Sinanet 也是件非常困难的事。

但 Sinanet 可引用 Excite 的中文搜索(search.sinanet.com/index-gb.html),详情参见 Excite 的中文检索。

十、华页指南

http://www.c3s.org.sg

自我评价:一个以华文为主的网页,其目的是收集世界各地有用的华文网际网络资讯,让网络使用者能通过一站点的服务,在第一时间和地点获取最新资讯。

华页指南是新加坡不久前设立的中文搜索引擎,它搜索的结果如果是英文的,就在前面加个“英”字,如果是繁体中文的,就在前面加个“繁”字。搜索结果在形式上过于简略,只是一些网站的名称,缺少应有的描述。搜寻内容的数量也不能令人满意。

华页指南可以流畅地使用中英文搜索。它还提供一些中文输入方法。

十一、搜狐(Sohoo)

www.sohoo.com.cn

自我评价:根据中国人的文化传统专门为中国用户度身设计推出的网络分类式搜索引擎。它的出现,填补了国内互联网发展的一项重要空白,极大地方便了中文用户。“出门靠地图,上网找搜狐”将成为 1998 年中文网上世界的一句口头禅。随着搜狐信息内容的不断丰富,技术力量的不断完善,搜狐吸引了越来越多的用户。

搜狐的特点是突出的,搜狐分类搜索区拥有近 5 万个中文网页链接。进行一般搜索时速度很快,质量也不错。显然,它的内容太少了,

我们搜索“核试验”、“禁毒”等词都没有收获,搜狐的内容还有待于增加。我们搜索一些东西,没有结果,搜狐对此没有任何提示,只是显示出带搜索框的一个白页。

十二、Richsurf

http://www.richsurf.com/richsurf

Richsurf 的界面很漂亮,搜索速度快,搜索结果的内容不多,但质量无可挑剔。

Richsurf 在内容数量和时效性方面需要做一些工作。当我们用“核试验”作为关键词进行检索,竟然得不到结果。而我们观看 Richsurf' Choices 的体育新闻专栏时发现了这样一些链接:“中国奥运快讯”、“百年奥运中国页”、“1996 亚特兰大奥运会实时报道”……其中有的链接竟然还能工作。

十三、Cseek

http://www.cseek.com

整体上看,Cseek 的搜索功能还是不错的,它对每个搜索结果打分,并按照得分高低排列。但我们注意到,其中有一些重复链接。我们搜索“世界杯”时,得到大量的九八世界杯 32 强的网页,其中罗马尼亚、意大利、德国、智利等队反复出现。

Cseek 搜索引擎支持复杂的精确搜索,但使用者需要花些时间学习一下它独特的搜索规则。除了常见的逻辑运算符号 AND、OR 和 NOT 外,Cseek 还有 NEAR、PHRASE、逗号等符号,甚至还可以使用“?”、“ * ”等通配符进行搜索。利用这些规则可以提高查找的准确率和速度。

我们在 Cseek 的帮助文件最下面发现这样一段话:“本版本是测试版,测试将在 1997 年 11 月 30 日结束,在此期间,ChinaByte 的中文搜索引擎将逐渐完善。我们欢迎并感谢你将查询中遇到的问题及时反馈给我们。”而我们的测试时间是 1998 年 6 月 9 日。

十四、Yeah 搜索引擎

http://www.yeah.net

网易公司制作的 Yeah 搜索引擎可以方便地搜索到大量的个人主页,一些与游戏相关的网页是它的长项。

除了简单搜索,Yeah 搜索引擎还支持逻辑查询和多词查询,并且能自动

识别中英文。如果搜索没有得到任何结果,可以使用模糊查询。其搜索速度和质量还让人满意。

Yeah的搜索结果按相关评分多少排序,并且列出文件的大小和日期。每个搜索结果的下面有“See matched lines(看匹配文字)”,使用者可以查看该网页被选中的字句,从而确定这个搜索结果是不是自己想要找的。

Yeah 搜索引擎可以放到使用者的主页里,你能方便地使用 Yeah 搜索引擎。

十五、天网

http://pccms.pku.edu.cn:8000/gbindex.htm

天网是中国教育和科研计算机网示范工程应用系统课题之一,并被列入CERNET“九五”攻关项目,由北大计算机系网络研究室设计开发。

天网页面左侧有几个按钮,可以选择简单查询和复杂查询,在复杂查询中,增加了模糊匹配和逻辑操作等搜索方式。

天网显然是以科学的严谨态度来制作的。其搜索结果排列得很有条理,每一个搜索结果都有最近修改时间、文件长度、相关度评分和编码类型等有用的信息。搜索结果页面上有隐藏摘要、复杂查询、简单查询等选项。

天网说自己大约收集了 60.6 万个 WWW 页面(国内)和 9.6 万篇 Newsgroup 文章(使用 news.pku.edu.cn)。它还公布了最近更新时间。它承认自己目前不支持 URL 名检索。

十六、看中国

http://search.readchina.com

号称瑞得集团公司制作的又一力作,没有更多的自我宣传,似乎颇有自知之明。总体感觉:运行速度尚可,查询结果中的网址重复不多,死链较少。但由于收集的网站不够全面,很有可能遇到搜索结果为零的情况,有待于进一步扩充。在中文搜索引擎不断涌现的形势下,“看中国”只是极为普通的一员。

十七、若比邻

http://www.robot.com.cn

自我评价:前身是中国导航(最早为中国人服务的 Internet 导航工具之一),全新设计的中文搜索引擎“若比邻”,为中文用户提供权威的中文站点及

网页查询服务,具有三大特点:全、易、快。所提供的查询服务做到了查询站点全、适用面广、查询方式全、操作简便、易学易用。由于采用了先进的检索算法和对信息的合理分类,用户在查询信息时,将不再无奈地等待屏幕信息的出现。

客观地看,"若比邻"虽然不及自我夸口的那样神乎其神,倒也算得上是值得一用的中文搜索网站。该引擎由三大部分导航系统组成:第一部分是中国上网单位导航,专为用户查询某类单位企业是否在 Internet 上及上网单位的相应信息,是目前唯一提供此项查询功能的中文站点。第二部分是站点导航,根据站点提供的服务和信息归纳分类,为用户提供全方位查询模式,定期发布优秀站点推荐。第三部分是网页导航,为用户提供最直接最基础的信息源—网页,定期发布优秀网页推荐。此外,"若比邻"接受用户自荐,并将对自荐站点、网页进行审核,情况符合会将自荐信息加入"若比邻"数据库。测试结果:速度较快,但关键词索引的划分略显生硬,我们想搜寻一些关于泰山旅游信息,输入"泰山"搜索,结果却为"泰山将军队"信息。

十八、网现引擎

http://www.search.com.cn

由瀛海威信息通信有限责任公司制作,提供主题式分类目录。除了帮助提示外,没有更多的自我说明,或许表明它简洁明了,但给人的感觉正像它的冷色调界面一样稍有不适。该引擎提供了一些可作为查询语句一部分的基本操作符,例如,AND 可寻找用该操作符连接的两个单词都包含的文档;OR 可寻找用该操作符连接的两个单词至少包含一个的文档,NOT 可寻找包含该操作符前的单词但不包含该操作符后的单词的文档;逗号可寻找那些至少包含一个指定单词的文档。查询以"越多越好"为评价原则。因此同查询单词匹配得越多的文档将在结果列表中列在越上面。其速度尚可忍耐,会在你耐心将尽时出现搜索结果,而大量的重复搜索则会把你剩余的耐心耗完。试着在"旅游景点"项目中输入"张家界",得到 21 个搜索结果,而其中有 9 个是"大恒商海"同一个站点,重复率之高可见一斑。

十九、司南中文网上信息检索(Yippee!)

http://www.yippee.com.cn

自我评价:采用较为完善的分类体系和数据库设计,由专职人员负责登

记网址，吸收了中经网信息导航、台湾的哇塞以及香港的 Goyoyo 等引擎的众多优点，克服了它们的不足，以特有的面貌跻身搜索引擎行列，等待广大用户的评价。

司南的结构模仿 Yahoo!，但是在内容上只收录中文信息，提供更多的介绍文字，以及通过关键词检索，共搜集了 11151 个站点。可提供是否包含同义词搜索的选择，如选择包含同义词，在输入关键词"电脑"进行搜索时，含有"计算机"的有关站点将会出现在搜索结果中。网点的中文名称定为司南，我们希望这个网点像古老的司南一样，成为 Internet 用户探索网上世界的指南针。应当承认，该搜索引擎是较为成功的，但其搜集网站的数量有待于扩充，在聊天室如火如荼的今天，司南只能为你提供 5 个网站。

司南自称，除不断增加更多网址外，还计划在近期内升级服务器，采用程序自动消除死链，以及增强条件查询的功能，让我们拭目以待。

二十、常青藤

http://www.tonghua.com.cn

自我评价：努力发展成为中国最佳中文网站分类、检索服务的提供商，最终冲出亚太，走向世界华人区；成为网上实用的、最受欢迎的中文信息的提供商和联机服务商。

常青藤搜索速度时快时慢，最慢可以达到让你最终不得不放弃等待搜索结果的来临。全文搜索的结果中经常会含有大量的多余信息，向你证明着被迫接受不需要的东西是一种痛苦。

二十一、北极星

http://www.beijixing.com.cn

特点是，具有中英文对照查询功能，即可在查询框中输入中文(或英文)词后再选择中英对照查询，则返回的检索结果包括所有输入的中文词和英文词的条目。例如：输入"中国"(或 China)，再选中中英对照查询，则检出的结果为所有包含"中国"或"China"的条目。此外，同大多数同类站点一样平平无奇，很可能被你忽略。

二十二、华好网景

http://www.chinaok.com

"华好网景"花哨的主页页面与查询结果的清楚整洁形成鲜明对照，如果

不介意主页面的杂乱无章,你会发现它还是一个不错的引擎。查询结果基本见不到重复,且排列清晰,一目了然,没有更多的不必要说明。搜索速度也是你在目前条件下完全可以接受的。相信注重实效的人会喜欢这一类搜索网站。

二十三、网络指南针

http://compass.net.edu.cn:8010

自我评价:网络指南针收集了中国教育和科研计算机网、ChinaNet、中国科技网、中国金桥网等网络上大量的信息资源,网页多达20万页。向用户提供中、英文信息查询服务,以及中、英文翻译和拼音转换功能,用户可以选择各种输入方法进行查询。

网络指南针的特色在于查询方法的多种多样,有直接输入、拼音输入、英文翻译输入等,查询系统可以进行中、英文信息检索。例如,输入"足球",查询系统就会返回与"足球"有关的中文网页;输入"football",查到的结果是英文网页;输入"足球 football",就会得到所有与足球有关的中文和英文网页。此外,无法输入中文可以使用拼音进行查询,在拼音输入框中输入"zu qiu",系统会列出相应的汉字,然后可以选中适当的字组成词进行查询。查询结果将列出相关页面的标题、简要描述、URL、页面大小、查询词在页面中出现的频率等信息。其系统稳定性、查找速度均为中上之选。

二十四、Haplink

http://www.haplink.com.cn

目录分类和它的界面一样简单,不过它提供的附加功能不少,有网上购书、技术转让、免费个人主页、医药健康等服务。

据称,它只支持以简体中文作为关键词搜索。一次可以输入多个关键词,但每个关键词之间必须以空格键分隔。搜索结果是先到分类目录中搜索,后再到摘要中查询。

二十五、视讯中文网络搜索器

http://www.gdcatv.com.cn/internet-2/search/search-china/index.html

分类目录较为详尽,但有的目录下还未来得及放入内容,例如当我们点击"电影人物"子目录,得到的结果是:"对不起,暂时没有你所需内容",大感扫兴。此外的不足之处是无查询帮助,在限定关键词进行查找时,会让人觉

得有些摸不着头脑。但总体印象尚可,查找速度适中,重复链接不多。

二十六、中国经济信息网信息导航

http://infonavi.cei.gov.cn

自我评价:在国内起步较早,作为"金桥工程"信息部分的主体技术之一,在表层和底层技术方面均相对领先,在 CEInet 开放环境成功运行一年有余,证明技术先进,信息资源丰富,在国内仍以高访问率居领先地位。

与大多中文搜索引擎相比,CEI 的速度确实值得称道,搜索结果的准确度和较少的重复查询也能令人感到比较满意,缺点在于死链情况发生较多,而且出现一些英文内容的网址。

二十七、领先搜索

http://202.96.217.39

自我评价:具有功能强大,扩容性好,易于使用等特点,在技术上与现有的网络搜索器相比,有如下优点:1. 采用强大的集群式 Spider(蜘蛛)搜索技术;2. 快速有效的全文搜索功能;3. 采用目录分类结构,提供多达十余万种分类信息。

"领先搜索"是领先网络技术发展有限公司经历半年工作的开发成果,充分利用了线路带宽,较好地提高了搜索效率;突破了人工分词的瓶颈与限制,使用户能快速有效地对互联网上所有中文信息进行搜索;分类形式符合中国人习惯和传统,亦吸收了西文搜索引擎分类的优点,分类中的全文搜索是"领先"的一大优势。然而"领先"能否真的一路当先,要试过才知道,进入其"商业经济"分类目录感觉速度挺快,再往下点击"各国经济"并输入"中国"查询则大失所望,速度大大降低,痴痴的等待换来的却是死链。从全部范围中进行搜索测试,证明其速度缓慢、重复查询等问题还需努力解决。

第二部分　电脑、电子游戏秘技和金手指

第一章　电脑游戏秘技精选

帝国时代(Age of Empire)

按回车输入以下代码:

No Fog:地图全亮

Reveal Map:显示所有地图场景

Diediedie:消灭所有敌人

Home Run:胜利

Pepperoni Pizza:加1000食物

Coinage:加1000金子

Woodstock:加1000木头

Quarry:加1000石头

Steroids:快速建造

Medusa:村民死后变骑士,再死变投石车

Photon Man:未来战士

Bigdaddy:战斗轿车

异形三部曲(Alien Trilogy)

游戏中任何时候键入以下字串:

Comeandhaveago 获得武器

Ifyouthinkyouarehardenough 获得全部及无限弹药

Nadiapopovxx 跳到指定关卡(其中 xx 为 1 至 34)

AH-64D长弓阿帕奇

选择一个新的 Pilot(飞行员)署名:Monty Barrymore,开始战役模式,你会

发现你的阿帕奇不仅不死且还拥有无限量的弹药。

炮灰 (AMOK)

以下是各关选关密码：

Mission 2，Phase 1 ：CBYXYC

Mission 3，Phase 1 ：XABXAB

Mission 3，Phase 2 ：AZCBXC

Mission 4，Phase 1 ：YYBBCY

Mission 4，Phase 2 ：BAXCXX

以下是功能秘技：

选关功能使能：ZZZCYX

显示当前资金：ZAZACC

功能不明秘技：YAYAYA

功能不明秘技：ZABCXY

功能不明秘技：BABYXX

第 51 区 (Area 51)

在 options.sav 文件的几个位置中记录着重要信息，将其更改为如下数字：

$ 124 => FF

$ 128 => FF

$ 12C => FF

$ 130 => FF

这样即可获得 255 条命，255 次接关及 255 点血。

轻骑兵 F-111X (Agile Warrior F-111X)

游戏中按 ESC 暂停，在密码行按 C 键切换到代码输入状态，然后可以输入以下秘技。如果一切正确，你会听到 Outstanding 这个声音：

13593 最大油料及防护力

14214 刀枪不入之无敌状态

25245 武器全满

33124 完成所有任务

血祭(Blood)

完全版：

按下G进入欺骗模式然后键入如下密码：
Ammo 弹药全满
God 无敌模式
Guns 得到所有武器
Keys 得到所有钥匙
共享版：
按下T进入欺骗模式然后键入如下密码：
Bunz 武器与弹药全满
Calgon 跳关
Capinmyass 无敌
Cousteau 200格血
Edmark 自残
Fork Broussard 1格血，没有子弹和武器，开启超现实模式
Funky Shoes 超级跳跃
Goonies 显示整个地图
Griswold 护甲全满
Hongkong 武器全满和弹药无限
Idaho 武器与弹药全满
I Wanna Be Like Kevin 无敌
Jojo 超现实模式
Kevorkian 自杀
Keymaster 得到所有钥匙
Lara Craft 弹药无限
Mario 跳关
Montana 得到所有道具
Onering 隐形
Rate 显示帧数
Spork 双倍血格
Sterno 消失
Tequila 双重武器
Voorhees 短暂无敌

血与魔法(Blood and Magic)

按住 ALT 键后,键入以下密码(以下"得到"后面的英文名字都是游戏中兵种的名字)

Acolyte 得到 basal golem

Alaska 得到 gnome

Body Guard 得到 guardian

Boost 法力(mana)点数全满

Concreie 得到 stone golem

Dead Flesh 得到 zombie

Elminster 研究全部完成

Fatal Attraction 得到 fury

Father 得到 cleric

Flying Monkies 得到 gargoyle

Fog What Fog 关闭战争之雾

Gremlin 得到 enchanter

Jareth 得到 goblin

Lancelot 得到 paladin

Merlin 得到 wizard

Merv 得到 griffin

Microsquish 得到 juggernaut

Mother In Law 得到 harpy

Needs Food Badly 得到 warrior

Raise Dead 得到 ghoul

Seduction 得到 nymph

Shadow 得到 wraith

Smog 得到 wyrm

Wolverine 得到 druid

Yogi 得到 ranger

血魔传奇(Blood Omen: Legacy of Kain)

上右,攻击,行动,上下右左 =健康全满

右右,攻击,行动,上下右左 =法术全满

左右,攻击,行动,上下右左 =阅览日记

行动是指按 ctrl 键

疯狂者 (Bedlam)

在主菜单中更改玩者姓名为 GOD(大写字母),此后可以开始新游戏或调入进度(进度中的玩者姓名也必须是 GOD),这样即可进入刀枪不入的无敌状态。注意,每次游戏开始时都要改一遍玩者姓名为 GOD。以下是几个命令行参数:/KARMA 获得所有武器装备

/US 功能不明

红色警报(C&C:Red Alert)

在游戏中能输入以下秘技:

Dos 版本

以"ra - ants"命令进入游戏,可得到 $ 80,000,000

gamebittlesticks:加快建筑速度

Win 95 版本

Nilats:得到 500,000(只对盟军单人游戏模式有效)

5555555:恢复所有单位能源(必须要有机械师)

命令与征服之隐秘行动(C&C:The Covert Operations)

1. 在游戏中能输入以下秘技

blastum:单位加强

zesir:得到超级单位

bigreen:加钱

2. 以"C&C funpark"命令进入游戏,再选 NOD,就能得到 5 个隐藏任务。

卡曼契 3(Comanche 3)

在战斗中键入 r,就能键入以下密码

ratz:隐形

ipig:增大负荷

dog9:得到武器

cat9:加大损伤

bat9:地狱之火

cowz:使所有的敌人冻结三十秒钟

无悔的十字军战士 II(Crusader: No Regret)

键入“LOOSECANNON16”就能输入以下秘技：

Ctrl + F10:无敌

ALT + F10:无敌

F10:得到所有物品

在执行游戏时加上参数：

– debug Debug 模式

– skill x 设定技能为 x

– warp x 跳到第 x 关

文明网络版 CivNet

首先在 Extras 菜单项中依次键入 CTRL + A、O、D、B、A、M、F，

随后该菜单即可出现以下秘技选项：

Scaleit 增加生产

Armyinfo 观看其它种族的资料

Mibetabdoiwer 得到金钱与能量

Allseeingeye 观看全部地图

Getrichquick 得到金钱

Getsmartquick 得到智慧

Missilecrisis 制造核弹

Settlersho! 制作拓荒者

Nukestorms 制造全球核效应

Automode 电脑自动控制

Armaggedon 核弹轰炸全世界

暗黑破坏神(Diablo)

复制大法 1：

在地下任一层中，将要复制的武器放在地上，再在该物品的前后左右任一方向放一道传送门。若是物品放于传送门的左侧，则让主角到传送门的右边，再去拾起物品，这样在拿武器的瞬间就会被传送回地面，且不但身上有该物品，地下传送门旁也依然有该物品，至此复制成功。（仅限于在 1.02 版本前使用）

复制大法 2：

先在物品栏中放一块钱，然后将要复制的物品放在地上，让主角离开物品一段距离。接着点选该物品，在主角向物品方向移动时，按 I 键打开物品栏，在主角捡起物品时，用鼠标点击一块钱。若成功，一块钱就会消失。

地下城守护者(Dungeon Keeper)

按下右边数字键盘上的 Enter 键就能进入 Cheat 菜单

大航海时代 III

用 Pctools 将存档文件 SAVEDATE.CSD 中的地址 SECT0000

/DISP0153 及 0154 改为 FFFF，这样钱就多了。

死亡宫殿 DeathDrome

以下是各个关卡的选关代码：

2REVOLT The Abyss

3ACCUSED The Outpost

SHORT4TIME Citadel

5GETAWAYS The Inferno

BOLT6DOWN The Wall

ARREST7 The Spike

LASTMEAL8 Purgatory

毁灭者 (Eradicator)

在游戏中键入以下字符即可获得相应功能：

试玩版

\ FUSHIPI 无敌模式开关

\ GUNS 获得所有武器及弹药

\ XMAS 获得所有物品

\ TUNNEL 穿墙术

正式版

\ RAGAMUFFIN 无敌模式开关

\ ARMS 获得所有武器及弹药

\ GIFT 获得所有物品

\ FMK 生命点全满

\ OVERDRIVE 增强 Microchip 的能量

\ BLOAD 跳关

\ VICI 结束本关

\ DIG 穿墙术

\ SPUTNIK 显示全部地图

\ AMOBJECT 显示全部地图及所有物品

\ AIMOVE 敌人人工智能增强开关

\ FRAME 显示边框信息

魔眼杀机 3(Eye of the Beholder 3)

在 DOS 下输入"SET AESO-DIAG = 1"命令后再进入游戏,

即可使用下列秘技

A 敌人全灭

G 传送大法

饿狼传说 III PC(Fatal FuryIII PC)

1.选用隐藏角色

首先爆机一次并记录进度,然后在下次开始游戏时先 LOAD SAVEDATA 读出进度,接着选 NEW GAME,在角色选择画面中,将光标顺序指向特瑞→洪武→不知火舞→吉斯→鲍伯→望月双角→安迪→佛朗哥→东丈→玛丽,并在指向每个人时按一次轻腿键,若出现 HERE COME NEW FIGHTER 就可以选用隐藏角色了。

2.在 VS 模式中选用缩小角色

具体方法是在 VS 模式中确认你所选定的角色时,同时按下 1P 和 2P 的下踢键及上拳键。

捍卫雄鹰 3.0(Falcon 3.0)

在游戏进行时键入下列秘技:

CTRL - ALT - 5 保持飞机水平

SHIFT - T 显示白天时间

SHIFT - U 俯视

TAB - P 预警摄影机

TAB - P - D 除错模式

TAB－P－T 任意传送(输入座标)

在摄影机模式(Camera Mode)下输入下列秘技：

作备份

+/- 加快/减低速度

F3/F4 向右/向左旋转

CTRL 细微调整

SHIFT 垂直方向旋转

失落的避难所(Fallen Haven)

在 Win 95 中下，在 Run...中选到游戏的启动命令 fallen.exe，在其后能加上一些字符形成新命令运行，将有特殊的效果

(如：fallen.exe －MQWIERDSTUFF)

－MQWIERDSTUFF 得到两种隐藏单位

－MQCASH 按住 CTRL，再按＋就是加钱，按－就是减钱

浩劫余生(Fallout)

进入战斗模式，拿些弹药在手中(手中必须只有弹药而没有其他物)并靠近某个敌人向他射击。他会说诸如 Did your mama tought you that move！之类的话。这样之后，主角移动就不再有回合限制了。

极速天龙(Full Throttle)

进入战斗画面时，同时按下左 SHIFT＋V 两键，即可取得战斗胜利。

激战3次元(Fury 3)

在游戏中输入下列秘技：

GIVITIUP 得到所有武器

JUMPNIT 跳关

SSMOKIN 超速模式

TRYMEON 无敌模式

TUFENUF 得到护盾

URDUSTD 超速模式

WORMITx 跳到第 x 关

PACKIN1 馈入弹加到最大

PACKIN2 离心弹加到最大

PACKIN3 高速镭射弹加到最大

PACKIN4 D.O.M.弹加到最大

PACKIN5 腹蛇弹加到最大

PACKIN6 次离子弹加到最大

PACKIN7 超级炸弹加到最大

基因战争（Gene Wars）

游戏中键入 SALMONAXE 激活欺骗模式，以下功能键即可使用：

[W] 立即获胜

[C] 可以使用所有物种

[L] 召唤 monoliths

[T] 使建筑物透明

[D] 内存状态

[B] 立即建成目标或升级

[S] 提高技术等级

[Shift][Z] 查看地图

[F5] 在光标处出现 Duranium bulb

[F6] 在光标处扔炸弹

[F7] 射击指定生物

[F10] 加钱

死亡地带（Hard Line）

游戏安装后会在 C 盘根目录下生成一个名为 HARDLINE.CFG 的目录，以 EDIT 打开该目录中的 SETUP.CFG 文件，最后加上如下一行字符（注意字母大写及空格）：CHEATING IS SOMETIMES USEFUL BUT FOR HOW LONG？存盘之后再运行游戏则具有以下特殊功能键：

【INSERT】加血

【HOME】为正在使用的武器增加弹药

【PgUp】为身上携带的武器增加弹药

【X】刀枪不入

【BACKSPACE】消灭屏幕上所有的敌人

皇帝

1. 这条秘技可以使你重复下达同一指令，具体步骤如下：

(1)下达任意一条命令,如加强训练;

(2)存档,然后再次读取此进度档;你会发现自己又可以下达加强训练这个指令了! 如此以来,只要有耐心,你在一天之内(当然是电脑时间了)就能训练出最强的军队。其它指令可参考这个用法。

2. 存盘文件KING?.SAV中有以下数据地址,注意不要改得太大否则会出现负值或死机:

中央士兵数:SECT0029/DISP0158及0159

中央士兵训练值:SECT0029/DISP0304

金钱数:SECT0000/DISP0072及0074

魔法门之英雄无敌II(Heroes of Might & Magic 2)

游戏中键入以下数字:

911 战役获胜

1313 战役失败

8675309 显示全部战役地图

独立日(Independence Day)

1. 以RADARMY作为玩家名字输入,然后在主菜单中按住CTRL、右边的SHIFT,即可开启欺骗菜单。

2. 以下列名字作为玩家名字输入,即可得到相应功能:

Live Free 无敌

Tourist 选关

Go Postal 生命、武器和弹药全满

Fox Rox 选关

Godzilla 自相残杀

Mr Happy 任选战机

亚特兰蒂斯之谜(Indiana Jones And The Fate Of Atlantis)

在战斗中按Insert就可击败所有敌人

洲际飞车(Interstate '76)

在游戏中同时按住Ctrl、Shift键不放,就能输入下列密码:

getdown:跳关

wiggleburger:模糊画面

铁血联盟(Jagged Alliance)

在队员移动时,让其移动超过允许的行动点数,注意队友行动点数的减少,快要接近零点时,在他的图像上按下鼠标右键,图像会翻转过去,且出现三个按钮。按下保留点数(Reserve Points)的图标,再按滑鼠右键,让图像转回来。这时队员行走就不再受到任何行动点数的限制,而可以移动到任何地方。

喷射战斗机 III(JetFighter III)

Ctrl - X:摧毁所有的目标

侏罗纪公园(Jurassic Park)

Codes:

2. C37EF8D1

3. 4D9458D1

4. 15AC78D1

5. 13AE78D1

6. 72AF98D1

7. FDC478D1

8. 9DC498D1

9. BDC4B8D1

10. 5DC4D8D1

杀戮时刻(Killing Time)

游戏中可输入下列秘技:

SCOOBYSNACK:增加 200%生命力

WHOOPDANG:得到所有武器

IAMAPOOPHEAD:无敌

OPENSEZME:得到所有钥匙

IDKFA:自杀

狮子王(Lion King)

在游戏主画面时输入 DWART,即可在游戏中使用下列秘技:

H 满血

L 跳关

疯狂大脚车（Monster Truck Madness）

游戏中键入 TREX 这几个字符将使你的大脚卡车变成一只巨大的食车恐龙，键入【Ctrl+3】可以使用很棒的空中俯瞰视角来观赏这只庞然大物精彩的赛车场面。

摩托英豪(Moto Race)

输入名字时输入：

CDNALSI =所有跑道

CESRVER =逆向跑道

CTEKCOP =迷你跑车

极速快感 II SE **版**(Need for Speed II SE)

Tombstone =隐藏车种

Bomber =隐藏车种

Slip =慢动作

Fzr2000 =超级隐藏车种

Pioneer =极速模式

Hollywood =秘密跑道

Vip =三节礼车

Schoolzone =校车

在主选单输入：

Mad =车后排烟成母牛形状

Rain =下雨

Rushhour =交通量增加

Slot =开启 slot 模式

美国劲爆职篮 98(Nba Live 98)

隐藏队伍呼叫法：

在主画面中按 Rosters 选项

再选 Create Custom Team

键入下列队名之一

EA Europals

Hitmen AllSorts

Hitmen Coders
Hitmen Earplugs
Hitmen Idlers
Hitmen Pixels
QA Campers
QA DBuggers
QA Testtubes
TNT Blasters

法外悍将(Outlaws)

1.在游戏中可键入下列秘技:
Olairhead:飞行(X、C 控制上下)
Olash:弹药无限
Olcds:得到超级地图
Olfps:图片更新率
Olgps:显示主角坐标
Oljackpot:得到所有物品
Olpostal:得到所有武器和弹药全满
Olredlite:冻结敌人
Olzip:传送到任何地方
2.跳关密码:
Olhideout 第 2 关
Oltown 第 3 关
Oltrain 第 4 关
Olcanyon 第 5 关
Olmills 第 6 关
Olsimms 第 7 关
Olminer 第 8 关
Olcliff 第 9 关
Olranch 第 10 关

远离地球(Out Post)

在游戏中按在游戏中可键入下列秘技:

CTRL + F8 获得奖励和支持

CTRL + F9 导致车祸

CTRL + F10 导致罢工

CTRL + F11 无限资源

CTRL + F12 改变殖民地人民的士气、教育水平和犯罪率。

铁甲飞龙(Panzer Dragon)

下列秘技必须选择 Normal 选单开始游戏:

选关: 上、上、下、下、左、右、左、右、A、S、D

不骑飞龙: 上、A、右、A、下、A、左、A、上、S、D

无敌: Z、Z、C、C、上、下、左、右

SEGA 变小孩: 上、A、右、S、下、D、左、S、上、A

看结局: 上、上、下、上、左、左、右、左、下、下、上、下、右、右、左、右

巫师模式: Z、C、Z、C、上、下、上、下、左、右

旋转模式: 朝顺时间方向转 3 圈,成功会出现 ROLLINGMODE 字样。这样连按两下同一方向即可翻滚。

机关枪: Z、C、Z、C、上、下、上、下、左、右和上、A、右、S、下、D、左、S、上、A,然后在出现 EPISODE 1 的地方不断按 S,直到开始游戏。

关卡 0: 上、上、上、下、下、下、左、右、左、右、左、右、Z、C

生死赛车(POD)

在游戏时可输入以下秘技:

Crash:没有冲撞

Garag:修复车辆

Houligan:来个小惊喜

Label:显示其他车辆名称

Map:打开地图

Retro:开启后视镜

在设定菜单中键入 Valay,改变难度和损害度。

在赛道选择时键入 Mirror,可以得到镜射赛道。

在开始比赛时键入 Scrnshots,这样同时按下 ALT 和 F12 就能截图了。

超级 F1 方程式赛车(Power F1)

KAROLY#(# = 5-9):得到更多的游戏关卡

私掠者2之黑暗之渊(Privateer 2: The Darkening)

按下 ALT-N 进入导航画面,再按 F 键,即可输入以下秘技:

Chill Out:降低激光枪热度到0

Napalm:得到无限的核弹

No Talent:无敌

Pety Pety:重新装填后燃器

Rep Me Up:修复飞船,装甲和护盾恢复至100%

狂飙飞车(Road Rush)

在游戏中输入 XYZZY 就能输入下列秘技:

Yes,Occifer 杀掉警察

Bribe 杀掉警察

Spoon! 得到硝石

Thwack! 得到机关枪

Plugh 秘技失效

雷电威龙(Raptor)

将战机开去擦撞敌人直到血为零且冒烟快要坠毁时,赶快按补血键 Backspace,飞机便会完好如初的飞起来冲出去,这样就己经过关了

雷曼(RayMan)

1.在游戏进行中可输入下列密技:

Raylives:生命加到99条

Raypoint:满血

Goldfist:得到黄金拳

Win Map:跳关

2.当接关次数少于2次时,键入右、左、右、左、上、下、上、下两次,就能使接关次数达到10次。

生死之间

游戏中输入:xxCHANG 可选关。

如:第一关 00CHANG,第五关 04CHANG

游戏中输入:RECOVER 可开地图。

影子帝国(Shadows of the Empire)

输入下列名字:

R Testers ROCK =任选关卡

空一格 +Credits =观赏结局(选 Hoth 关)

大部分秘技只在对战时有效

三国英雄传

键入 CTRL+S+H 激活欺骗模式,这时有以下功能键可用:

F1 全体休息(不计回合)CF5 胜利过关

F6 本关失败

N 本关重新开始

+ 将领升级

空格键 选择下一个单位

辛迪加战争(Syndicate Wars)

(1)每次启动游戏后在登录窗口(Login)键入 POOSLICE,接着会听到一个特殊声音,此时欺骗模式已开启。这时可以删除这个名字改为其它你自己想用的名字同时拥有以下秘技:在任意窗口下每按一下【.】即可获得 10000 元;

(2)在开发窗口下每按一下【0】使可开发武器或防具增加一种,每按一下【U】使开发进度跳过一天;在装备窗口下每按一下【0】使可购买武器增加一种;

(3)在游戏过程中有以下功能键:

【Alt+C】完成当前任务

【Alt+T】鼠标点击移动位置后再按此键即把队员传送到此地

【Shift+Q】使代理人死而复生,并获得巨大能量、惊人生命力及全部防具与武器(1)如果用以下命令行执行游戏:main /w /mX 其中 X 为 1 至 108 的任意数字,这将使你可以玩到正常情况下无法玩到的关卡!

Mark is Great、Shite Bat State 及 Just One Chance 三个登录密码一定要使用 main /w /g/m 启动游戏,然后立即在登录窗口键入,此后即可获得上述(1)的全部功能(除了不能更改登录名)。但是/m 参数将导致每关结束后退回 DOS,解决方法是在使用秘技获得需要的能力及物品之后立即存盘退出,然后不加/m 参数重新启动游戏。注意上述命令行参数要用小写字母。任务窗

口的字符显示是否太考眼力？只要将鼠标移动到该窗口中，然后每按一次【F】键即可更改一种字体（共有三种）。

终结者之天网（Terminator：Skynet）

同时按住 alt 和 \ 不放，再输入下列密码：

Arnold 所有武器

Counters 显示相配衣物

Garble 欺骗模式开关

Hello 显示 Hello?

Icantsee 显示 Viewscreen

Illbeback 跳关

Nitrous 冻结时间并提高帧速

Slugs 弹药全满

Supertracker 得到跟踪枪（仅限于 1.01 版本）

Superuzi 得到超级乌兹枪

Surgery 血格全满

Target 出现准星

Version 显示版本信息

Whoami 显示玩家名字

Willnotstop 无敌

古墓丽影（Tomb Raider）

1. 跳关秘诀

(1)让 Lara 站定不动；

(2)按住 Shift 键然后按↑小步向前迈一步然后再按↓后退一步；

(3) 放开 Shift 键，然后立即按住→向右持续原地转身；

(4)当转动过三圈时放开所有键并立即按下 ALT + ↑向前跳一步。这样即可立即结束本关任务并进入下一关游戏。

2. 获得所有武器

(1)～(3)步骤同上，第四步改为按 ALT + ↓向后翻腾，然后可以按 ESC 看看是不是拿到了所有的武器及弹药，注意 Lara 在跳跃时不能撞到墙壁或其它东西，所以请在较开阔的地方进行以上“体操”。另外，按键的时机要拿

捏得当,你可能需要多多练习才行。

3. 获得急救包

游戏中存盘退出,以 PCTOOLS 之类的 HEX 编辑器打开 SAVEGAME.?(?为 0 至 15),在 S$0/D$402 为小急救包(Small Medi Pack)的数量存放地址,S$0/403 为大急救包(Large Medi Pack)的数量存放地址,随意填入 FF 以内的任意 16 进制数即可获得相应的急救包。

时空游侠 (Time Commando)

游戏过程中依次键入即可获得相应功能:

Vonlux 生命点数加满

Huibon 获得所有武器

Dolieb 获得额外生命

Tixodo 跳过一大关

Dixodo 跳过一小章节

Speed 时间以秒为单位显示

进入选关代码输入状态后键入 COMMANDO 即可进入一个擂台场景的游戏。

创世纪 6(Ultima 6)

在与 Iolo 谈话时,说三次 SPAM 再说 HUMBUG,即能激活欺骗菜单。

地下创世纪(Ultima Underworld)

在游戏中可输入下列秘技:

F10+G 得到无限生命

F10+I 提高亮度

F10+W 跳关

F10+Z 敌人全灭

傲气雄鹰 97(US Navy Fighters '97)

在选择战机(Aircraft Selection)画面上按下 CTRL 和 ALT 不放,就可以在战役中使用所有的飞机。

VR 特警(Virtua Squad)

1. 首先设定键盘为控制方式,在 Sega 画面中按住填弹键不放,并按上、下、左、右,然后在 AM2 画面中按住填弹键不放,按下、上、右、左、上、上、左、

右(若成功,会听到填弹的声音)。这样,要通关才会出现的隐藏菜单和进阶模式都会出现。而且在游戏中按 F3 暂停,再按填弹键即可选择枪支,其中还包括一支威力无比的隐藏机关枪。

2. 按 Pause 后输入 BANG,即可无敌。

VR 快打(Virtua Fighter)

(1)先按下 Pause 键,再输入 IAMKING,即可无敌

(2)使用金色 Dural:

在选人画面中按"上、下、右、拳(DEL)+右",若成功可听见一怪声。

(3)使用银色 Dural:

在选人画面中按"下、上、右、拳(DEL)+左",若成功可听见一怪声。

(4)Dural 进入纪录画面:

先在"Press Start"画面中按 17 次上,再按回车。这样应该进入"Options"画面,并听到一声"Ring Out",说明成功了。

(5)擂台的大小和选择:

先在 Press Start 画面中按 12 次上,再按回车。这样应该进入 Options 画面,并听到一声 K.O.。然后用鼠标点击 EXIT,最后按住 Del 不放,就会出现这样一个隐藏的菜单。

(6)看制作人员:

在开场画面时,按住 Del 不放即可。

(7)慢镜回放:

在回合结束时,同时按住 DEL + END + PgDn 不放即可。

(8)选择胜利的姿势:

在取得胜利后,按住 DEL、END 和 PgDn 中任意一键就能选择胜利方式。

魔兽争霸 II(Warcraft II)

在游戏中按 ENTER,再输入下列秘技,再按 ENTER 确认:

Deck me Out 部队升级

Every Little Thing She Does 魔法升级

Glittering Prizes 增加黄金木材油量

It Is a Good Day To Die 无敌

Make It So 加快建筑,训练,升级的速度

On Screen 地图全开,包括所有活动

Showpath 地图全开,不包括所有活动

Hatchet 加快砍树速度

Spycob 增加油量 5000 单位

Tigerlily 开启跳关模式,再输入 HUMAN x 或 ORC x 跳关

There can only be one 直接跳到过关动画

Until the clans 任务获胜

Valdez 让所有油矿的油成为已有

You pitiful worm 任务失败

峰火连天(War Wind)

按 ENTER 后即可输入下列秘技,输入完毕后再按 ENTER 确认:

! Come all ye faithful:招募新兵

! Golden boy:得到 5000 单位资源

! On a mission from gawd:快速建造

! Pump an ahm0:首领血格全满

! The great pumpkin:赢得整场战役胜利

! The sun also rises:地图全开

! I am the bishop of battle:赢得当前关卡胜利

! The sun also rises:关闭战争之雾

疯狂大摔角 (WWF)

暂停游戏后键入以下字符:

HULKHOGANWEARSYELLOWNICKERS

返回游戏后就变为刀枪不入的无敌状态了。

雇佣军 (Wages of War)

按下数字键 2 并用鼠标在地图上点选某个位置后,下一回合即可在选择区域使用迫击炮,即使该任务没有迫击炮也可使用。

幽浮 III:启示录(X-COM III:Apocalypse)

1. 城市建设:

在游戏主菜单中按住 ALT 键不放,键入 UFO CHEAT。若是按错了,那么就按住 ALT 键,再按下除 U 之外的任一键,重头来过。成功后画面上会出现信息显示已进入 Cheat 模式,然后键入以下内容:

ALT + A:开启/关闭自动存档功能;

ALT + B:完成基础任务;

ALT + C:使幽浮爆炸;

ALT + D:开启/关闭 Dimension 地图作弊功能;

ALT + F:开启/关闭基地建筑作弊功能;

ALT + M:得到 100000 元;

ALT + N:显示建筑里的敌人数量;

ALT + P:开启/关闭立即结束计划功能;

ALT + Q:开启/关闭允许所有的制造功能;

ALT + R:开启/关闭允许所有的调查功能;

ALT + S:释放人质;

ALT + T:完成最终任务;

ALT + V:开启/关闭观察所有的幽浮功能;

ALT + X:得到各种交通工具;

ALT + Z:显示所有单位之间的联系;

ALT +(右边数字盘上的)+ :得到下一件装备;

ALT + ESCAPE:退出 Cheat 模式。

2. 战斗:

在游戏主菜单中按住 ALT 键不放,键入 TAC CHEAT。若是按错了,那么就按住 ALT 键,再按下除 T 之外的任一键,然后重头来过。成功后画面上会出现信息显示已进入 Cheat 模式,然后键入以下内容:

ALT + T:开启/关闭训练模式;

ALT + V:开启/关闭隐蔽作战单位模式;

ALT + H:开启/关闭隐蔽地形模式;

ALT + W:开启/关闭无重力模式;

ALT + I:开启/关闭无敌模式;

ALT + K:消灭所有敌方单位;

ALT + U:观看动画;

ALT + F:增加音量;

ALT + G:减小音量;

ALT + ESC:退出 Cheat 模式。

移民计划

1. 快速除役,此游戏虽然难度不高,但其它移民军队不时的骚扰实在是讨厌。那么就请你:

(1)点选敌人的车辆;

(2)点选画面右边的REPLAY键,待出现解说员头像后再点一下头像;

(3)紧接着会出现几项有关部队的选项,鼠标左键连击其中的除役两下。这样即可令敌人的车辆立即消失。

2. 交易空手道

本来游戏中要等星际飞船降落后才能进行交易,而且时间有限,有时价格极低也没办法。其实只要修两个航空交易站,飞船降落立即把飞船所在的交易站拆除,飞船虽然离去但仍可交易,不过要马上补上一个交易站。看起来这虽有些浪费,但其实好处多多,比如石油,有时才56元,有时又116元,差价相当大,如果能在56元时买进,在116元时卖出,那就发了。

3. 围困

电脑太过分了!明明它是在你之后开始建设,但发展速度是你的好几倍。与其相比,玩家就像个老人与小伙赛跑。不要紧,马上就可以使它变为植物人。用储水箱或储油箱在敌人的行政中心围上一圈(当然敌人的战车会攻击,那就用除役法把它除掉)。成功后敌人的建设将停止。

苏洛传奇(Zorro)

当主角从高处落下时,要趁他还未落下地面,赶紧按下“ESC”键,然后选择“NO”,那么主角便可免除一死。

Quake II

在游戏中按下 键,然后键入以下秘技:

无敌:god

穿墙:noclip

弹药变成999且不减:g-unlimited-ammo 1

(前提是你必须先拥有枪)

关于Give的使用——Give命令几乎可以得到所有你需要的东西,想要一只BFG10k,可键入Give BGF10k,一只崭新的BGF10k就到手了。在要子弹的时候要在后面加上数目如Give bullets 999

古墓丽影Ⅱ

在游戏中先按'/'键点燃一个小火把。然后再按 住 Shift 键，前走一步，后走一步，松开 Shift 键后，原 地转三圈。现在往前跳就可以跳关，往后跳则得 到所有的武器和药包。

完全毁灭(Total Annihilation)

在游戏中按 enter 键叫出信息框，输入：

+ATM =装甲及能源增至1000

+RADER =雷达范围至100%

+DOUBLESHOT =武器火力增至200%

+HALFSHOT =武器火力降至50%

+CONTOUR # =三度空间地图（# =1-5）

+DITHER =改变灰色视线

+NOWISEE =显示地图

+CLOCK =显示时钟

+IWIN =任务胜利

+ILOSE =任务失败

+SING =单位会唱歌

+VIEW # =观看对手状况(# =对手)

+CONTROL # =控制对手行动(# =对手)

暗黑破坏神秘技

第一种也是最方便的方法就是使用 DHack 或 S-ICE 的 Dupe Items code。第二种是用 Trainer 的 Backup & Restore 功能 先将你要复制的东西放在背包里，回到 Trainer 使用 Backup 然后再将你要复制的物品放回地上，回到 Trainer 使用 Restore 如此你就己经复制成功了。第三种方法是完全不需任何工具，也是最麻烦的一种方法，步骤是：先将要复制的物品放到地上，且离开此物品一段距离，在你放到地上想要复制的物品上点一下，就在你捡起它的"当时"，同时在你腰带或背包里不重要的东西上点一下当你所点的东西的名称变成你所要复制的物品名称时，表示你已经成功了，若没成功那你得多试几次。

"毁灭战神"重要密键如下：

\ RAGMUFFN：无敌
\ ARMS:所有弹药
\ GIFT:所有新奇物品
\ VICI:结束目前关卡
\ BLOAD 读入关卡
\ FMK:血全满
\ OUCH:自残
\ DUNHOUR:消除所有敌人
\ POED:无动力
\ GOBBET:自杀

极品飞车

在游戏主菜单输入：
Hollywood 好莱坞隐藏赛道
Pioneer 给隐藏赛车加速
Bus 公共汽车
Semi 大卡车
Armytruck 陆军卡车
Vwbug VW Beatle
Volvo 沃尔沃轿车
Bmw 宝马
Mercedes 奔驰
Miata 马自达
Jeepyj 吉普车
Quattro 奥迪
Vanagon VW Combi
Landcruiser 丰田陆地巡洋舰

极品飞车 2 SE 版(NFS2 SE)

在游戏主菜单输入：
Hollywood 好莱坞隐藏赛道
Pioneer 给隐藏赛车加速

Tombstone 加分车

Bomber 加分车

Slip 慢动作

Fzr2000 超级加分车

Schoolzone 校园汽车

Vip 中型客车

Go18 到 go51 各式各样的汽车,请自己测试

在主菜单键入 MAD,在游戏中,你车后扬起的灰尘将是一大堆牛蝇(3Dfx only)。在赛车时,按住 H 键,赛车将会有短暂的加速在主菜单键入 Chase,在游戏中,如果你超过你的对手,他们就只会在你后面傻跟着,并且他们之间会发生碰撞、跳跃等等。

在主菜单键入 RAIN,游戏中将下雨(Proving Grounds 和 Mystic Peaks)

在主菜单键入 SLIP,可使赛道变滑

Test Drive Off – Road

当要求输入你的姓名的时候,输入以下之一进入游戏:

cheat1

cheat2

cheat3

cheat4

cheat5

ciggies

效果:得到四种隐藏赛车、所有赛道和一段赛车录像

主题医院 Theme Hospital

1. 出现传真机后,在号码盘上输入 24328,然后按 Send 开启作弊模式,在游戏中输入:Shift + C 加 10000 元

Ctrl + M 日期跳至月底

Ctrl + C 完成所有研究

Ctrl + Y 日期跳到年底

2. 选择关卡

在主题医院的执行文件后加入 – Lx(x 代表关数),即可进行所选的关卡。例:Hospital.exe – L5

3. 金钱修改

使用 HEX EDITOR 或 PCTOOLS 打开存盘文件，找到位移 61A95，并改为 FFFFFFF，你就会得到以吨计的钱。

主题公园 THEME PARK

在游戏开始时输入 Horza 作为名字，然后在游戏中按：

CTRL + Z 得到所有的商店

ALT + Z 得到所有的游艺设施

SHIFT + Z 得到所有属性

C 得到 50000 元钱

终级速度 Terminal Velocity

Trigods 无敌

Trframe 改变换页速度

Trishld 修复护盾

Trinext 跳关

Trihovr 射击时停止飞行

Trifiro 30 秒内无敌

Tricops 加装示波器

Triburn 加强后燃器

Trifir1 加装 PAC 弹

Trifir2 加装 ION 弹

Trifir3 加装 RTL 弹

Trifir4 加装 MAM 弹

Trifir5 加装 SAD 弹

Trifir6 加装 SWT 弹

Trifir7 加装 DAM 弹

Trifir9 30 秒内无敌

3Drealm 加装全部枪支

MANLACS 加装后燃料器

古墓丽影 2 Tomb Raider 2

跳 关

按/键让 Lara 点燃火把，现在，向前走一步（按住 Shift 键后按 UP 键），向后走一步（按住 Shift 键后按 Down 键），转三圈（方向无关紧要），向前跳，End 得到所有武器

按/键让 Lara 点燃火把，现在，向前走一步（按住 Shift 键后按 UP 键），向后走一步（按住 Shift 键后按 Down 键），转三圈（方向无关紧要），向后跳，End 注意走和跑的区别

双子星传奇 Twinsen's Odyssey

在游戏中按 ESC 键后输入 clover 得到额外的生命值

Magic 魔法加满

Box 得到 clover 的盒子

Life 生命值加满

Gold 得到钱

Full 所有值（生命、魔法等）加满

Speed 显示当前画面刷新的速度

超时空英雄传说 2

在战斗中按 ESC 键激活主菜单，然后同时按下 CTRL + ALT + Q + W 出现密码菜单，此时键入 Nicorn 回车进入欺骗模式：

1. 按 F10 激活系统菜单，其中有 9 个项目，第 3 个选项为地图坐标显示开关，第 6 个选项可增加金钱；

2. 按住 ALT + V 并用鼠标点选游戏中的角色，这样便可修改战士的各项属性；

3. 按 ALT + R 可再次移动已经走过的角色；

4. 鼠标点选一人物后可按 Delete 键将其杀死。

5. 十九奇石的用处

在许多的战场里，打败了坚强的人或是在隐秘的宝箱中会发现一些奇怪的石头，价钱虽然不错，装备在身上却是一点效果也没有，这些石头到底有什么用呢？其实这些石头中只有三颗有特效，分别是玫瑰石、祖母绿与翡翠，让主角装配其中任何一颗，然后在“指向帝都”一关中第十二回合时，有一位奇怪的老人走错路来到战场上，让清风靠过去吧，你会得到好处的。

6. 召唤兽的秘密

第三级的牧师或修女可以在召唤地火风水四种精灵,这些精灵在下一次召唤出来时仍会保留前次的经验值与实力;一但某一种精灵升到十级且经验全满,召唤师的技能也足够时,召唤师就能悟到新的元素召唤法。然而更高级的唤兽如恶魔、天使与巨神等,就需要召唤者配带如恶魔之铃般的特殊物品才能唤出;虽然程序较难,但强度上的优势令人满意。

7. 四柄古剑的取得法

天清、地宁、冥魄、飞雪四剑珍贵难寻,得其一二已是万幸,要想全部得到几乎不可能,其实路线当中正好有一条可以全数取得,方法如下:首先走秋月线,出海后往艾斯大陆而去,在明锡岛碰到刑天时同意让秋月回去,然后进入地穴与地下宫殿,可以打败魔剑与任天而得到飞雪与天清。回到雷夫大陆后与刑天一战,打败他后刑天与秋月双双加入,外带地宁与冥魄二剑,到此四剑俱全,功得圆满。

8. 光明圣剑的用处

在圣殿里被精灵与元素围攻之下好不容易得到的光明圣剑只是威力强大而已吗? 如果这样想就大错特错矣。装配圣剑的人物在使用圣剑后可以施展出天神护体的法术,在战况极时尤其有用。日后黑石被召唤出来相当不好对付,可是……这老怪一但碰到当年克制他的圣剑时,一招就可以取他性命,连打都不用打,这才是最大的用处。

9. 与女主角的关系

每当主角面临一个新的决定时,其实都会影响到四位女主角对你观点的改变。伊娃是赤子国人,对无双女王的安危尤其在意,任何危及到以上两点的决定都会让她不满。秋月是迦纳帝国人,因为不满帝国压迫式的行为与刑天的愚忠才愿意加入队伍中,自然地,如果她再次感受到这种作风,是不会对主角有什么好感的。依琳娜是奥里国人,奥里国长年绩弱不振,长受内忧外患困扰,所以她很渴望出现一位能安内攘外、重振奥里的英雄出现,让她能安心放下肩上的重担,偎依在他的怀里。游戏里的第一女主角芙蓉则是前迦纳帝国的长公主,因为生父之故,生平最恨言行不一英雄行为,主角可不要得意忘形了。

10. 情侣合技的使出

如果你对某一位女主角够体贴的话,两人的关系可是会直线上升,一但达到八十以上,两个人的职业又相符时,相邻的两个人在战场上就会自动多

出一招合技，威力惊人！如果机缘巧合或手段高明，还有机会和不同的人使出合技，那就更好了。

F22 闪电 2 (F22 Lightning 2)

按 ctrl + Alt + shift + home 组合键 不死

按 ctrl + alt + shift + Ins 组合键 加满弹药和油料

一级方程式赛车 (FORMULA 1)

在游戏中使用以下名称存盘：

Speedy 进入隐藏赛道

Muzfrank 改变游戏中的声音

Ashcakes Lava 模式

空当接龙 (Freecell)

游戏中按 Control + Shift + F10 后出现一个菜单，选择终止(abort)，然后移动任意一张牌就可以获得胜利，如果选重试的话，游戏将重新开始但不计入你的失败记录。

两性战争 Gender Wars

在游戏中用 Buy a Playstation 作为名字存盘，可得到无敌状态并有无限子弹。

基因战争 (Gene War)

游戏中键入 SALMONAXE 激活欺骗模式，以下功能键即可

使用：W 立即获胜

C 可以使用所有物种

L 召唤 Monoliths

T 使建筑物透明

D 内存状态

B 立即建成目标或升级

S 提高技术等级

Shift + Z 查看地图

F5 在光标处出现 Duranium Bulb

F6 在光标处扔炸弹

F7 射击指定生物

F10 加钱

毁灭法师 (Heretic)

Quicken 无敌模式

Rambo 补充满所有的武器、弹药、盔甲

Kitty 穿墙模式

Skel 取得所有的钥匙

Ravmap 按 TAB 叫出地图后键入,第一次可显示所有地图,第二次显示怪物位置,第三次恢复正常

Ponce 将血补满

Shazam 切换武器强度

Massarce 瞬间杀死关卡内的所有怪物

Ticker 显示目前画面的切换速度

Engagex y 跳关功能,x 为大关、y 为小关

COCKADOODLEDOO 将自己变成鸡来啄敌人

GIMMEx y 取得所有的宝物,x 表示种类,y 表示数量

其中 x 分别以字母代表物品种类:

A 无敌戒指

B 隐身魔法球

C 补血药水

E 增强武器威力的魔法

F 照明用的火把

G 定时沙漏炸弹

H 变形卵,用来把怪物变成鸡

I 飞翔的翅膀

巫师 II Hexen II

在游戏中的输入命令模式下(在游戏中按)输入:

Impulse 43 得到所有的技巧

Impulse 40 提升主角的等级

Impulse 25 得到力量之册(Tome of Power)

God 无敌模式

百战天虫 2 (Worms 2)

增加弹药的秘法

于游戏中键入 Baabaa,玩者就能得到转轮机枪(Minigun)、香蕉炸弹(Bananabomb)及无限只的杀手绵羊(Sheep)等特别武器喔!

大写键打开，按住 shiift 键输入秘技后按 backspace 键天虫会跳动并有 OKAY 信息 * * GODMODE * * =所有天虫无敌但会淹死

* * SUPERSHOPPER * * =秘密武器

可键入下列跳关密码:

Level 1 – ONCEUPONA

Level 2 – TIMETHEREWERE

Level 3 – SOMESMALLWORMS

Level 4 – WHOGOTVERYVERY

Level 5 – ANNOYEDAND

Level 6 – DECIDEDTO

Level 7 – GOTOARMSIN

Level 8 – ORDERTOWIPE

Level 9 – OUTTHERE

Level 10 – VICIOUS ENEMY

Level 11 – COUNTERPARTS

Level 12 – THEYDEVELOPED

Level 13 – SOMEREALLY

Level 14 – COOLWEAPONSSUCH

Level 15 – ASBANANABOMBS

Level 16 – ANDMACICBULLETS

Level 17 – THEYTRAINED

Level 18 – ALLNIGHTAND

Level 19 – EVERYDAYSOTHEY

Level 20 – WOULDBECOME

Level 21 – PROFICIENT

Level 22 – INTHEIRWORMLY

Level 23 – WAYSSOMETIME

Level 24 – THEYWOULDSHOOT

Level 25 – GRANNIESJUST

Level 26 – FORFUNANDLAUGH
Level 27 – ABOUTITINTHE
Level 28 – EVENINGTIME
Level 29 – WEAPOLOGISEON
Level 30 – BEHALFOFALLTHE
Level 31 – TERRITORIESTHAT
Level 32 – WEWENTTOTHE
Level 33 – TROUBLEOFTRANSLATING
Level 34 – WORMS2INTOBUTWE
Level 35 – DIDNTHAVETIMETO
Level 36 – TRANSLATETHESE
Level 37 – PASSWORDSNOTTHAT
Level 38 – THEYNEEDTOBEDONE
Level 39 – WESUPPOSETHAT
Level 40 – YOUAREREALLY
Level 41 – EXPECTINGTO
Level 42 – SEEAWONDERFUL
Level 43 – CHEATMODEWHEN
Level 44 – FINISHTHEMISSIONS
Level 45 – ANDYOUARERIGHT

帝国时代(Age of Empires)正式版

按回车键打开 CHAT 框,输入以下代码:
No fog 地图全亮
Hari kari 自杀
Diediedie 消灭所有敌人
Resign 认输
Reveal map 显示所有地图场景
Pepperoni pizza 1000 单位的食物
Coinage 1000 单位的 gold
Woodstock 1000 单位的木材
Quarry 1000 单位的石头

Medusa 村民变成 Medusa,如果被杀,将变成黑骑士,如果再被杀,将变成投石车

Photon man 得到核骑兵,武器是激光枪。

Gaia 能控制地图上的动物,但同时就不能控制你的部队

Flying Dutchman Juggernaughts 变成飞翔的荷兰人

Steroids 快速建造

Home Run 直接获得胜利

Killx X 是玩家的位置(1-8)

Bigdaddy 极 Cool 的轿车,还有火力强大的火箭发射器。

帝国时代 (Age of Empires)试玩版

按 Ctrl-N 开始新游戏,在主菜单中选择 Single player,

再选 Campaign 开始游戏。

在游戏中按以下组合键:

Crtl-T 作弊菜单

Crtl-W 1000 单位的木材

Crtl-F 1000 单位的食物

Crtl-G 1000 单位的 gold

Crtl-S 1000 单位的石头

Crtl-P 按鼠标左键时……

Crtl-Q 快速建造

AH-64D 长弓阿帕奇

选择一个新的 Pilot(飞行员)署名:Monty Barrymore,开始战役模式,你会发现你的阿帕奇不仅不死且还拥有无限量的弹药。

魔兽争霸 II Warcraft II

在游戏画面下,按下回车后,输入以下密码可开启秘技:

Hatchet 加快砍树速度

Noglues 关闭所有陷阱

Make it so 提高建设、生产、训练的速度

Glittering Prizes 加油、加树,加油

Spycob (VALDEZ) 加 5000 单位的油

There can be only one 直接观看结局

Showpath 地图全景,但是探索的地方仍有阴影

On screen 地图全景,没探索过的地方也不会有阴影存在

巫城 Wicthaven

正式版、普通版

按下 Backspace

Mommy 得到全部物品

Rsvp 自杀

Rambo 同上

Idkfa 同上

加强版

按下 Backspace,并输入:

Spinach 加 200 点生命值

Gothmog 得到钥匙

Darkness 无敌

银将飞将 4Wing Commandiv

执行游戏时键入 WC4 CHICKEN。在战斗中只要按下 CTRL + W,被锁定的敌机即会自爆。

起义 Uprising

在游戏中先按 M,然后输入以下代码后按回车:

Chump - 无敌

Dangerous - 无限武器

Tuff ass - 超级武器

Super Chump - 高速、无敌

使用此条秘技,你必须先进入无敌模式(CHUMP)

Dangerous Chump - 无限武器,无敌

使用此条秘技,你必须先进入无敌模式(CHUMP)

Tuff Ass Chump - 超级武器、无敌

使用此条秘技,你必须先进入无敌模式(CHUMP)

Dangerous Super Chump - 无限武器、高速、无敌

使用此条秘技，你必须先进入无敌模式(CHUMP)

Tuff Ass Dangerous Super Chump － 无限武器、超级武器、高速、无敌

使用此条秘技，你必须先进入 Dangerous Super Chump 模式

双子星传奇 2 (Twinsen's Odyssey)

按住 Esc 键，输入：

Life ＝生命值全满

Magic ＝魔法全满

Full ＝血和魔法全满

Gold ＝ $50

Speed ＝图片更新率

Clover ＝ Clover

Box ＝ Clover Box

Pingouin ＝ Meca－Penguin

铁血十字军 (CRUSADER:NO REMORSE)

按下回车键，在游戏中便可以使用以下密技：

CTRL＋F10 启动无敌密技

F10 补充各种装备和武器

H 使 Hacker Move 打开

Ctrl＋V 显示游戏版本

Ctrl＋L 显示坐标

铁血十字军在 DOS 下启动时加上以下的参数也可使用一些密技：

－Debug Debug Mode

－Skill X 设定技能为 X

－Warp X 直接进行第 X 关

雷神之锤 (Quake)

游戏中按键呼叫出 Togglemenu，然后键入以下字母可获得相应功能：

God——无敌

Kill——自杀

Impulse 11——增加一个符咒

Impulse－1——加强攻击

Impulse 9——获得所有武器,钥匙

Impulse 255——攻击力增加 4 倍

Map e1m? ——跳关,? 可以从 1~8

Map e2m? ——跳关,? 可以从 1~7

Map e3m? ——跳关,? 可以从 1~7map

E4m? ——跳关,? 可以从 1~8

Map start——重新开战

Map end——决战大魔头

Map dm"——进入危险地区,"可以从 1~6

Notarger——类似隐形的功能

Noclip——穿墙

Fly——飞翔,按键盘 d 往上,c 键往下

Gives S??? ——加 2,3 号枪子弹(最多 255)

Gives N??? ——加 4,5 号枪子弹(最多 255)

Gives R??? ——加 6,7 号枪子弹(最多 255)

Gives C??? ——加 8 号枪子弹(最多 255)

R fullbright 1——背景全亮

R fullbright 0——背景恢复原先亮度

Sv gravity?? ——调整地心吸引力(最大 50)

Sv friction——设定摩擦系数

Gamma.? ——设定亮度(最大 10)

Sv aim?.?? ——设定命中率

Give health??? ——增加生命值(最大 999)

Sv maxspeed??? ——设定游戏速度(最大 999)

隐秘难度:在选择游戏难度后来到选择关卡的大厅时,如果右边的路可以来到第四关,你应在尽头跳入水池并且尽量往跳下去的岸边潜游下去,如果你停留在一条横梁上而不是来到水池的地板,进入旁边的入口便可以重新回到选关的大厅,此时你将尝试的便是游戏隐藏的"噩梦级"难度。

三国志Ⅳ DOS/V 版

当有发石车一台以上时,就发动战争;选择好要作战的台数后,按鼠标右键即变为一百台(冲车亦可)。拿到雷击能力 每月都选访问指令,当出现司

马徽或许子将时,先储存再访问,若没给雷击能力再重读,直到增加为止。

太阁立志传

想得到信长的礼物方法有不少,提出一点和大家分享,当想学铁炮技能时,到安土(最近)打工,当和老板很熟后,再到信长那里买枪技,大约20~29天完成,信长就会给你礼物,最多可拿到四种,以后就只给钱了。

炎龙骑士团Ⅱ

隐藏商店:由第一关开始分三组进行配对:

A:酒店、武器店、出口、商店、教会 B:Shift、Ctrl、Alt三键 C:F键(F1-F10)第一关:在酒店门口按Shift+F1 第二关:在武器店门口按Ctrl+F2(以下类推)第十一关:在酒店门口按Ctrl+F1

转职技巧:在13关中从最上方的帐蓬算起右边第二个帐篷,令索尔站在帐篷前,即有一精灵族长老会给索尔一个"勇者的微章",若索尔带着去转职可得到传说中"英雄"的职业。在15关中左上角的水中有一处图块有一个亮点,选择任一飞行的角行站在上面调查即可得到一"精灵契约"若悠妮带着它去转职可得到传说中最强的职业"突极召唤师"。在各位玩家玩到第二十关时,一定是叫苦连天,前要救谢多、精灵族,中间又有看不见的沼泽怪物,走平地又要绕很远,现在就告诉各位玩家如何能看到怪物,平时按空白键会出现系统选单,但是如果有怪物在那里就不会出现,如此一来就可知道那里有怪物而避开了。

信长之野望霸王传派没带兵的武将打城防,一次打掉9~11。

先打一场好战,最好阻杀、捕获异形数量与战利品都很不错,在下次进入战斗场景后,按下Ctrl+C,战斗马上结束,而且战果和上一场战争一模一样。

快乐天堂(Theme Park)

在开始游戏时,输入HORZA,然后进入乐园的时候,按下下列几键,就会让你VeryHappy哦!Ctrl+C:增钱。Alt+Z:游乐设施全补满。Ctrl+Z:商店、彩票店全满。Shift+Z:使景观设施全满。

麻将大师

笔试答案大公开

段位　答案　　　　　　　　　　　　　　　　所需报名费

第一题　第二题　第三题　第四题　第五题

十级	2	2	3	4	2	$ 1500
九级	3	4	4	2	1	$ 2000
八级	1	4	3	3	4	$ 3000
七级	3	4	3	3	5	$ 5000
六级	4	1	3	3	4	$ 9000
五级	2	2	3	2	3	$ 17000
四级	4	2	4	1	3	$ 33000
三级	4	3	1	4	4	$ 65000
二级	3	3	3	4	3	$ 129000
一级	3	4	3	3	4	$ 257000
一段	2	3	4	4	2	$ 513000

立体狂飙

于主选单画面下键入 Refinery 英文单字后,原本一开始无法选择的跑道此时能随意选取,而替你的爱机添购武器和配备时,金钱数再也不会减少了。

一线生机

首先,需让指挥基地升级然后建造装甲基地,当进入装甲基地后选取轻装甲车或重装甲车,按 OK。

1.回到主画面马上按装甲车 ICON 停止制造。

2.按制造进入装甲基地后选取轻装甲车或重装甲车。

3.按 OK。回到主画面就可以发现如选轻装甲车可以增加 $ 200,如选重轻装甲车可以增加 $ 200。

4.重复 1～3 步骤就可以一直增加钱,直到此辆车建造完成为止。

另一方法建造装甲车有一定的数量,当建造到最后一辆时,先按装甲车 ICON 停止制造,再按制造 ICON 一次,发现已无法进入装甲基地选购车辆画面,再马上按装甲车 ICON 继续建造到完成,然后按装甲 ICON 一次,嘿嘿!没错!钱会一直自动增加到 $ 999999。可是在这段期间不能有任一辆车被毁,否则会停止加钱。如用坦克基地则加钱的速度比装甲基地快 10 倍以上,但无法像装甲基地那样一次增加 $ 100 或 $ 200,可能对后几关比较有用。

魔法飞毯

在游戏中先让飞毯停住不动,然按下“I”键,接着键入 Ratty 后再按下 En-

ter 键,之后输入以下按键: ALT + F1:取得所有的法术。ALT + F2:增加法力。ALT + F3:消灭所有对手。ALT + F4:消灭敌人的气球。ALT + F5:毁灭敌方城堡。ALT + F6:恢复生命。ALT + F7:消灭所有生命 SHIFT + C:瞬间破关。

武将争霸Ⅱ

当玩家在进行"武将霸"或"统一天下"时,选择"黄忠",先用一招"百步穿扬"将敌人打倒在地,当敌方要起身时马上射出一枝箭,如果时机抓的好可以再次将敌方打倒在地,可一直使用此法来打败敌人。在进行"天下统一"时,可派出士兵来应战,可以连派三个弓箭手再使用刚刚提过的技巧,你就可以轻易的打败敌人了。

Descent 天旋地转

输入密键前先要输入这段密码启动 Cheat Mode

SCOURGE——增加武器、弹药。

MITZI——得到所有钥匙。

RACERX——无敌(再按一次则恢复)。

GUILE——隐形(再按一次则恢复)。

TWILIGHT——修复护盾

FARMERJOE"——跳到第"关

BUGGIN——加速模式(敌人也会变快)

BRUIN——多一条生命(加台)

BIGRED——补满(所有)武器

FLASH——开灯,指出到出口的路。

AHIMSA——让敌机无法开火。

机甲神兵大竞技场

进入游戏后,登录(LOGIN)新驾驶员时,在名字的最前面加上一个 * 号,如 * DAVID 或 * EAGLE 等,登后会发现有 900 万元的预算可购买最新型的机器人与装备,比预计的 20 万元多出许多。

真人快打Ⅱ

黑白片板权画面时,按下 Aiculedssul,成功可听到一些声音,接下来几个画面可用 F9 呼叫秘技选单。

绝地大反攻

在 LOGO 画面时,按下上 + fire 放开,下 + fire 放开,左 + fire 放开,右 + fire

放开,成功的话会听到“LucasARTS”。

MECHWARRIOR 2

在游戏中按住 ctrl + alt + shiFT 不放,再输:

Biorb 开启、关闭无敌模式

Cia 弹药无限供应

Gankem 瞬间摧毁敌人

Enolagay 使用核子弹

Icanthackit 瞬间完成任务

Idkfa 任务可失败

Hangaround 更改任务终止时限

Xray 可直接看透墙壁、山脉

Meepmeep 时间压缩功能开启

Unmeepmeep 同上关闭

Zmak 时间延展功能开启

Mightymouse 补充 JUMPJET

Flygirl 增加 JUMPJET

Coldmiser 关闭追热功能

Dorcs 观看 DORCD 型机械人

Tlofront 将后视角转为前视角

Lairdo 警示功能

Michelin 显示残骸中的得分球

Tinkerbell 自由移动外部摄影视野按 C 可关闭

回到“Star Config”的设定画面,选择输入新的名字,键入“Enzo”,之后回到机械实验室。于驾驶舱中,按住 ALT 和 SHIFT 两键不放,然后再键入以下字母,即可获得特殊的功能:

Cia——弹药无限

Coldmiser——关闭热导追踪功能

Tlofront——让后视 HUD 的观点变成前视观点

Icanthackit——任务结束

Mightymouse——无限的喷射装置

Xray——X 光视野

Zmak——开启延长时间功能

Blorb——无敌模式

Tinkerbell——模糊的外部视野

FX 战士

在战斗过程中，按下 Home 键钮不放，再按下任一方向键，你会发现可以改变摄影机的角度。

Wicthaven

进入试玩版后打 RSVP 可补血、武器、护甲、魔法。

在老鹰那关中的高塔，从左边爬上至最高点，由右边滑行下来，用大跳跃跳过去，拿有几个像氧气筒的东西，打破进入即可发现博士给的头盔。在大象一关中有火柱喷出，站在第一格，利用滑行之大跳跃和头盔撞破小石块，上去即可获得手套。

在蜥蜴那关有落石掉落区之前，由进入掉落区之前，利用滑行大跳跃爬石壁，进入打败看守机器人，可得铠甲。

Hexen 于游戏中键入：

Bgokey：无敌模式

Crhinehart：立即获得所有武器装备

Braffel：获得所有的物品

Mraymongjudy：获得所有的钥匙

Sgurno：补血

Jsumwalt：显示 X 轴和 Y 轴的座标

Ebiessman：将自已变成猪

Reveal：显示地图

Kschilder：音效测试

火爆赛车

Alt + F1 = 自杀。

Alt + F2 = 自动阵亡所有敌人。

Alt + F3 = 燃料全满。

Alt + F4 = 武器能量全满。

Alt + F5 = 防护罩全满。

Alt + F6 = 全程只剩下一圈。

Alt + y = 开启自动驾驶。

Alt + c = 关闭自动驾驶。

诺瓦风暴(NovaStorm)

游戏刚开始进行时,键入"Tomatoes"即可进入一个特别的关卡。所有的敌机将全部变成一个个番茄,而且可以获得所有的特殊武器,离开这个特别关卡后,会直接到最后一个舞台。

毁灭大赛车(Destruction Derby)

无敌秘技 在进入"Wreckin RacingChampionship"比赛时要输入名字,试着输入"DAMAGE",车子就变无敌了。

死亡赛车(Fatal Racing)

在设定模式(Configurationmenu)中,选择输入姓名,接下来输入下列密码:Suicyco Mayte 2X4B523P Tinkle Lovebun 输入了这些密码后,你就会发现车子的选单中多出了一些顶尖的超级赛车可选择。除此之外,如果输入下列密码,则有另外一些花招可用:

Superman:无敌

Formula 1:可进入第二组的车辆设定

Dr Death:进入超难级的毁灭模式

Goldboy:进入「Premier Cup」赛程

Mreprise:进入「Bonus Cup」赛程

Duel:加强对手的程度,提高游戏难度

Toptunes:改变音乐及音效

Cinema:宽影幕模式

I Won:直接看胜利时的动画

Cup Won:直接看赢得冠军赛的动画

Roll Em:看制作群

Remove:拿掉所有秘技

天旋地转Ⅱ

在游戏进行时,输入下列密码:

Gabbagabbahey:会让防护罩与能源都只剩下1%

Zingermans:无敌

Motherlode:超级武器

Alifalafl:加速器

Eatangelos:所有武器均导向

Currygoat:取得所有钥匙

Joshuaakira:可以看见地图全景

Whammazoom:跳关

Ericaanne:射出的武器会反弹

毁灭公爵(Duke Nukem 3D)

要启动下列这些密招,试着在游戏中键入下列密码(注意大小写):

DNcornholio:开启(或关闭)

DNstuff:武器弹药全满

DNscotty # #:跳关(# #表示关卡数字)

DNitems:得到所有物品与 keycard

DNcashman:射出的武器变钱

DNview:第三视角

DNrate:显视萤幕显示速率

DNskill #:调整难易等级(#表级数)

DNmajor:喷射背包无限使用

"烈焰钢狼传"不死秘技

方法一:当受到攻攻击时,迅速按下 ESC 键两次,可使敌方攻击无效。

方法二:将游戏动画打开,在敌人子弹打来前,按下 ESC 键,跳过动画,我方就不会受伤。

仙剑奇侠传

1.在遇见阿奴的师父的地方,调查屋外右边第二棵 可得"鼠儿果",若一直按空白键可一直得到(最多 99)。

2.巨树林中一桃林终年盖云,当拿到风灵珠时用来驱散云雾,往里面走可找到桃源村,村后会遇到木道人,打死他可获赠"寿桃芦",每回合可补血、真气二 十点。

3.当李逍遥与巫后逃命时,水魔兽会一直追你,但用飞龙探云手可偷到

很多毒龙胆,这样就不怕七大毒蛊了。

4.在尚书府时,为了请来道士,云姨会给你3万元,则你可以去买东西(例如武器),把钱用完或低于15000元,再去找云姨,她会再给你3万元等等,但最多只能拿三次,共9万元。

5.在试炼窟的底层,可以发现女娲的陵墓,在其东南角可发现一处秘道,通过秘道后向北走,左上方又有一道假墙,穿过假墙后可拾得芦苇飘,再至下方以芦苇飘过河,便可习得风、火、山、雷、雪五神的召唤术,且可获得玄冥宝刀、无尘剑、金罡珠等至宝。

6.大理城内有一汉人村庄,武器店柜台后方墙中有一密道,可在黑暗中毫无阻碍的前往村庄内任一民宅中,当黑苗族人侵大理城时,便可利用此密道,避免许多不必要的战斗。

浩劫残阳2

载入游戏时,加入神秘参数以DSUN-K911来执行程行,进入游戏后:按T等级瞬间提升、M瞬间记忆所有法术、ALT+F2提升成员属性、ALT+F4得到所有法术。

枫之舞

在韩国大梁城比武馆内有一人卖酒,向他买许多酒再全卖出,(进价50元售价150元)如此来回几次即可致富。(先将物品寄放可省来回之苦)

银河飞将Ⅳ

在执行银河飞将Ⅳ主程式时,试着照下列方式进入游戏中:wc4-chicken"Enter"接着进入到游戏后,在与敌人缠斗时,只要按下Ctrl+W,被锁定到的敌人(或同僚)座机就会直接炸掉。如此就能轻而易举地消灭敌人完成任务了。

铁血联盟(Jagged Alliance)

让你的队友移动时,超过其允许的行动点数:

留意队友行动点数的减少,快要接近零点时,在他的图像上按下右键,图像会翻转过去,并且出现三个按钮,按下保留点数(Reserve Points)的按钮。然后再按下鼠标右键,让图像转回来,你会见到队友仍会继续行走,但不会再受到任何行动点数的限制,而可以移动至任何你所指定的地方了。

极速天龙

若你觉得在公路上和小混混大战实在太麻烦,而偏偏手脚又不灵活,无

法顺利地解决掉他们，那么你可以等到战斗画面出现时，按下左 SHIFT + V 两键，赢得战斗的胜利。有时候必须多按几次才能成功。

鬼屋魔影 3

游戏一开始时的第一个画面(还未过桥的时候)，仔细看着主角右方的墙上，有一个灰色的空罐，这时就拿起身上配戴的左轮手枪射那空罐，如果射中就会发现罐子飞走了，然后再看一下主角的生命力，会增加 10 点，而左轮手枪所用去的子弹，会恢复原来的 6 发。切记必须在三发内射中，否则就失败了。

A 列车Ⅳ

按下 Trahtravtrapuvzxas 后再按 ALT + M 可得 MONEY

大富翁 3

在大富翁三中钱是最重要的东西，如果要成为富翁，则听我一言，绝不会错。想办法弄到一张信用卡，再利用信用卡向银行借 10 万元；再向银行货款 10 万元，将这 20 万再存回银行中，每月过后再从信用卡提出 5 万元存入，则就会有数不尽的利息钱。推算表：

原本银行中：100000 元

后来银行中：300000 元

还钱：货 10000 元、信用卡 50000 元

剩下：240000 元←利息 24000 元，以此类推，钱，钱，满天飞！

三个永不疲倦的女机器人在 DEBUT.EXE 中找出 26 01 17 8E C0 改成 26 01 17 90 90 即可人气值不灭法，找出 26 83 2E 7E C7 0A 68 D0 07 改为 26 83 2E 7E C7 0A 90 90 90 即可

地狱战机 Inferno 无敌秘技

当任务发进后，在座舱内时按住键盘右边的 Shift 键不放，再输入 Lolife 这几个键，在仪表板下方便会出现 Cheat Enable 的信息，这时不但你的战机会变成无敌，连武器也是无限量供应，帅吧！另外，当找到战斗舱时，使用 Alt + P 键来暂停，并输入 1 到 7 任一个数字键，便能获得对应的武器。

绯王传Ⅱ

怪物增加法

选择了(重新开始游戏)后，先按住键盘上的[CTRL]键并按住鼠标最右

边的键,一直持续到游戏开始就可以了。这样游戏中所有的怪物都会加入我方,除了得到一些高级武器和防具外,连最重要的红莲宝石也十颗全得手,不用再一关一颗慢慢寻找搜集。

疯狂医院Ⅱ一超级医生之廉价劳工大法

在游戏中进入医院布置一览表,再选择医生或护士,开始减薪,一般可减至1万~1.3万,此时你会发现士气与效率降至极低,然后再开始用视查指令,进入画面后不作任何选择直接按鼠标右键或Esc键离开,此刻你会发现人员的士气、服务和效率皆大幅上升,反覆几次后便可得到高品质又低价位的劳工,此法成功率约为八成,且以能看诊的科别成功率最高,但有时会有反效果出现,若失败率太大时可直接在房间内视查(适用无法看诊的科别),须多试几次,如此一来5年内达到教学医院的梦想将不再遥不可及。

格斗悍将 不失血秘技

起动不失血状态,请依序按下2323040,取消请再按2323040

惊魂塔

于游戏中键入Baldric即可启动秘技功能 但须再配合以下按键

左shift+R+?? 随意跳关 ?? 表所欲抵达的房间

(01-45)左shift+H 生命力 食物全满

左shift+K 获得所有的钥匙(除了通往结局的大门钥匙之外)

左shift+W 获得所有的武器 左shift+C 获得十枚硬币

烈焰钢狼传 无敌秘技

在游戏中途加入的同伴或是使用装甲较薄的机兵时,常常会被敌人打死而不易升级,现在只要将游戏动画打开,在被子弹打到之前按ESC跳过动画即不会受伤,现在不必担心要保护的友军或较弱的同伴被打死,也可以让敌人及友军互相打不到,留下来增加自己的经验值。可跳过一回合:在战场画面时,选择任一由我方控制而尚未行动过之机兵,打开单位指令后输入Ming。可跳过一回,所有敌人全灭:在战场画面时,选择任一由我方控制而尚未行动过之机兵,打开单位指令后输入Mini。让目前战场上所有敌人全灭等级成为最高:在战场画面时,打开整体指令后输入Mini。使所有我方单位之等级升为99级、金钱一千万、可购买所有物品:在整备画面时,在商人出现时,在整备选项上输入Mini。金钱增至1000万,所有可购买单位全出现(包含

特殊机兵）

龙腾三国 实力倍增法

出城后，按下 Esc 再回城，可将兵力、粮食、金、弓、马等增为二倍。不到十回合，你就可拥有一支百万雄兵。

洛克人 X

在老鹰那关中的高塔，从左边爬上至最高点，由右边滑行下来，用大跳跃跳过去，拿有几个像氧气筒的东西，打破进入即可发现博士给的头盔。在大象一关中有火柱喷出，站在第一格，利用滑行之大跳跃和头盔撞破小石块，上去即可获得手套，在蜥蜴那关有落石掉落区之前，由进入掉落区之前，利用滑行大跳跃爬石壁，进入打败看守机器人，可得铠甲。

洛克人 X3

在主选单选 CONTINUE＝ 秘技模式

3761,1282,3756,4486 ＝冷冻飞弹

7771,5231,3486,2456 ＝螺旋飞刃

7771,5832,1488,1456 ＝龙卷飞弹

1863,2851,7688,1556 ＝塑胶飞弹

7568,5256,8388,1621 ＝冲击射线

1561,2855,1682,3558 ＝电光雷射

4475,2167,8562,7588 ＝重力黑洞

4174,2165,6162,7387 ＝手部强酸

6164,4155,5872,3318 ＝脚部强酸

明星志愿 属性修改法

明星志愿是个不错的游戏，但要看各种结局就要花上一段时间，因此为了节省时间秘技就诞生了，游戏进行时（在公司内），按下 CTRL＋A＋E＋L 一起按住后，放开再按横向数字键的 8 之后，再按一次 CTRL＋A＋E＋X＋L 后就启动密技了，按下数字键 1，左上角出现一个问号后，再输入号码后则是明星人物，可以观看能力，更改姓名（即使不是自己的成员），数字键 8 改各项属性，上至股票行情，下至明星身高，体重等均可修改。（需注意改三大奖时是改明星个人所获得的，否则结局时就当没有，数字键 9 无论任何情况下，直奔结局在读取后需重按一次）

魔鬼推销员必胜秘招

1. 进行不道德交易：在进入客人店铺后，按推销货品及 F10。这项秘技可推销成功率，但学职属性下降。

2. 电脑与人对调控制：在下一个队手的主菜单出现前按着 F1。

3. 猜拳必胜法：当遇上疯子时按 F2，那样不论胜败都可以继续前进。

魔法世纪Ⅱ 三秘技

1. 首先按着 Ctrl 键不放，然后再不断地依序按 M、O、N 三个键，每一遍 M、O、N 就可加二千元的金钱。

2. 一样按着 Ctrl 键不放，然后依序键入 A、M、F 则敌人全灭。所有的魔法部队、医护兵、咒术师等，提升等级用一次会提升十点防御力，二次就增加二十点，依此类推，直到你不想加为止，你就会发现此部队到了防御提升的回合结束后，只会往回扣十点，所以就是像智力这种难提升的能力也能很快地增加。

(1)秘技必须在战斗中查看自己部队的状态时按键

(2)转职后，部队所加的能力会消失

三国志英杰传

(1)未战斗的状态下，移动箭头到刘备的相片内，然后不断按下 Mouse 左键，便会出现一句问题，答(是)即可。

(2)再移动箭头到左上角的珠子，再按下 Mouse 的左键，便完成了。

三国志孔明传

按住 R 键不放 = 加等级

三国英雄传

ctrl + S + H = 作弊模式启动

F1 = 全体休息

F5 = 胜利

F6 = 失败

F8 = 作弊模式关闭

水浒传梁山英雄

Jump = 选关

Pandaafier = 过关

Pandaclear＝清除敌人

上上下下左左右右 ＝无敌

上上左左下下右右 ＝升级

19668101＝林冲

2604352＝红燕子

特勤机甲队2 超级回复法

当有队员的机甲受损时或行动力不足，请先让该队员在平常状态下，就是不要叫出队员的行动指令画面（也就是视窗），把鼠标移至右方的COMMAND的N字，按下左键；再移到主画面的左下角并按下左键，此时游标会闪动一下后，重复一次后，再去队员画面（也就是人物画面）的地方按下左键，就回复最好的状态。

新蜀山剑侠 金钱增加法(1)

游戏中的角色任一装备位置，将武器装置后，该武器数量会归零，然后将武器装备于另一人（不要跳出装备选单），则数量就会变成255，然后拿去凝碧崖卖掉，钱就会骤增。建议乌龙剪（西川镇可买到）及僵尸元神（赵家村山神庙）

新蜀山剑侠——超级无敌密码法标

(1)进入Legend的目录下，打L1，画面直接进入要求密码，此时只要随便打一些数字，三次后跳回DOS下再打L1，密码就会每次都相同「15924」。可节省找密码的时间。

(2)如你用其他（如：Play、Play1…）多试几次也有规律可循。

星世纪战将秘技

在游戏的射击主画面中，可随时键入以下的秘技键：

Ctrl＋Tab＋F7 无敌模式

Ctrl＋Tab＋F8 将依榭露尔的座机引爆

Ctrl＋Tab＋F9 体能全满

Ctrl＋Tab＋F10 跳关

F3＋Del 跳到目前所玩关卡的下半段

第二章　PS电子游戏秘技精选

街头霸王3 2ND Impact

使用豪鬼:在选人时先停在Rru处输入下,下,上,然后在Ken处输入上,上,下,再返回RYU处输入上,又回到Ken处输入下,最后在Sean处输入下,下,上,下,上,上,上,成功的话在SEAN的上方便会出现豪鬼了。

Le Mans

选用隐藏车辆:在选车画面时先随意择一,然后按住Start,Zoom In,Zoomout三个掣不放,再同时踩油门及Break,成功的话便可用隐藏车辆。

The King of Fighter 97

使用疯狂八神庵:在选人画面时,按着Start掣不放,顺序输入左,右,左,右,左,右。最后按A+C决定。使用疯狂Leona:必须在可以使用疯狂八神庵的情况下,在选人画面时,按着Start掣不放,顺序输入上,下,上,下,上,下。最后按B+D决定。使用[真。New Face Team]:必须在可以使用疯狂八神庵及疯狂Leona的情况下,于选人画面上,按着START掣不放,顺序输入上,左,下,右,上,下。最后按B+C决定。

Virtua Striker

使用隐藏队伍-SEGA:在选人画面时顺次序选Spain然后按Start,选Belgium然后按Start,选England然后按Start,选Japan然后按START,成功后画面便出现F.C.SEGA。

爆Bomberman

新对战场地:在标题画面时,用Hudson出品的原装手掣(随主机送的那款无效),开启慢动作钮,几秒后会听到特殊音效果,那么在Battle模式中便可多选四个场地。

Mace The Dark Age

使用隐藏人物:WAR Mech及Ichiro:在一开机的画面时,顺序按右,上,左,下,右,上,左,下,成功的话在选人画面便可选用他们特别模式:以下的秘

技只适用于对战，在选人时按次序在特定的人物按一次 Start 掣，之后如常开始游戏

1. 大头模式：Ragnar 至 al'Rashid 至 Takeshi
2. 远视点战斗模式：Takeshi 至 Al'Rashid 至 Ragnar 至 Xiao Long
3. 在 Golf 球场战斗：Koyasha 至 Mordus Kull 至 Takeshi
4. 在城堡内战斗：Mordus Kull 至 Taria 至 Ragnar

实况 Warld Soccer

大头模式：在标画面时，顺序按 C(上)，C(上)，C(下)，C(下)，C(下)，C(左)，C(右)，C(左)，C(右)，B，A，最后同时按 Z 及 START 掣，成功的话便可用到大头仔比赛(注：C 后面的方向代表不同位置的 C 掣，而非控掣杆的。使用明星队：在标题画面时，顺序按入"上，L，上，L，下，L，下，L，左，R，右，R，左，R，右，R，B，A"，最后同时按 Z 及 Start 掣，成功的话便可使用明星队了。

Multi Racing Championship

使用隐藏车：首先在 Championship 中的三条赛道取得第一名，跟着在 Match Race 中 战胜所有对手，便可用隐藏车了 Mirror Course：使用那部隐藏车战胜 Match Race 的所有对手，再进入选择赛道画面，便会发现 Mirror Course 了。

装甲骑士外传 蓝骑士物语

免费购买机体：玩者在商店购买了新机体后，立刻返回工场，然后将旧机体在格纳库里进行记录，完成后再将新买回来的机体在格纳库里用新档案记录，之后便可退出主画面，将游戏记录读出，成功的话便会发现不用花钱便购得新机体使用。

Special Force

可看到成员的情报：玩者只需把旗下的忍者安排担任军师，内政或外交任何一个职住，然 后在游戏时选择"情报"之后，按△，□掣，这样便可以看到所有成员的情报了。

铁道王

配音人员的信息：在游戏中途打开视窗，然后选择地图，之后只需把游标指住富士山按○掣，便可听到一段由配音人员读出的信息，玩者使用不同的角色，出现的配音人员也会不同。

Courier Crisis

选用隐藏人物:在 Password Mode 中输入"Xfiftyonex"便可使用外星人,输入 "Sauageapes"便可使用猩猩了。

Pandemonium

增加只数:在游戏的"Password Mode"输入"Immortal",那么游戏开始时便会有31只了。

Fighting Force

无限能源及选版:在 Main Menu 画面时,按住左,□,L1,R2不放,画面下方便会出玩"Cheat Mode"的字样,然后进入 Option Mode,便可选版及开动不减能源模式。

热情热血 懦弱教练日记

选用两位女运动员:在标题画面时,在"Start"那里顺序输入上,下,下,△,□,○,○,成功的话便可使用两位女角色了。

黑之剑 15/11

补充 HP:在战斗画面以外的地方,原地不动按住○不放,便可补充 HP,若连按○掣,则会招惹敌人。

保时捷赛车(Porsche Challenge)

令视野更广阔:同时按"△,□,再顺序按 L1,L2,R2,R1",便可选用"FISH EYE LENS"模式。令所有车变成透明:顺序按□+△,L2+R2,□+△,L1+R1,□+△,便可选用"Inuisible Car"模式。令车速高达 250KM/H:按住 Select 掣,顺序按□,△之后,再同时按□+△掣,可选用"HYPER CAR"

Final Doom

多个 Password 公开:在游戏中按 Start,输入以下的密码便会出现特别效果,当中 的密码是可以同时使用的。

全地图显示:△,△,L2,R2,L2,R2,R1,□

在地图上显示所有 Items:△,△,L2,R2,L2,R2,R1,○

无敌:下,L2,□,R1,右,L1,左,○

取得所有武器及弹药:△,L1,上,下,R2,左,左

选关:右,左,R2,R1,△,L1,○,

令墙壁半透明:L1,R2,L2,R1,右,△,右

Oddworld

选关:在 Opiton 的画面中,输入"R1,下,右,左,右,□,○,△,○,□,右,

左",成功的话 便会进入选关画面欣赏 CG 片段模式:同样在 Option 画面中,输入"R1,上,左,右,□,○,△,□,右,左,上,右",成功的话便可以选择欣赏各关的 CG 片段。

Project Gaiaray

使用最后 Boss 及隐藏角色:在 Attack Mode 中,只要将全部角色打爆机,便能使用隐藏角色了超能力大战 Puzzle。

使用铃木正人:只要将全部 9 个角色的 9 个 Stage 完全征服,便可使用铃木正人,铃木正人可在 1P Mode 及 2P 对战 Mode 使用,挑战新的 9 个 Stage。

风之 Notam

新汽球出现:在开机后出现 PS 的标志时,按住"L1,L2,R1,R2"不放,直至进入游戏后,便可选用多些汽球。

前线任务

三大隐藏机甲公开

1.Iyana。W:在 Network 输入网址"Schecke",再输入密码[SN],此时就会出现有奖问答游戏,在 400 Frame 的时间内输入"Germany",便可得到机甲"Iyana。W" 2.Raven:首先在 24/6 前进入 Ocuf 的网址,输入"Sakata"后,就会看到一些关于机甲 Raven 的资料之后在 Check Code 部份输入"Ocilipy",就会收到一名男子从首都寄来的 EMAIL,约你在 24/6 酒吧等,赴会后将会发生特别事件,而机甲 Raven 也会到手 3.Jaboa:首先在 Mission 21 的战斗开始前进入[整备场]内的 Shop,便会遇到两父子,之后在与 ASH 对话中选"NO",再离开整备场,到达广场时就会遇上儿子 Rick,向他不住提供金钱,最终就可得到机甲 Jaboa。

梦幻模拟战

三个特别 Option:在选择 Load Data 的画面内,顺序输入上,下,上,下,左,右,选择掣,○掣,成功的话可选听游戏的 Bgm,效果音或欣赏游戏内的动画片段。

皇家骑士团

音乐试听模式:从最初开始游戏,把主角的名字设定为"Music On",开始游戏便会自动进入可听游戏中所有 BGM 的音乐试听模式,按上下是选曲,○掣是开始播放,△掣是停止播放。

Motorace

反转赛道:只要在八条赛道中得到冠军,就会多了 Reverse Mode,将原有的赛道方向掉转。

热砂之惑星

淘汰赛模式:在标题画面中输入"上,下,上,下,右,右,左,左"便可使用阿丹,如输入"右,左,右,左,上,下,上,下"的话,则可使用阿祖,这样便可好像进行格斗游戏一样了。

机动战士 一年战争

随意观看动画片段:在 Bandai 画面出现时,立即输入 - 上,△,左,□,下,△,右,○,然后即按住 L1 及 R1 不放,成功的话,会有{叮}一声,之后一直等到标题画面出现,放开 L1 及 R1 掣,再同时按 L1,L2,R1,R2,便可进入[Additionmode]选声音听和动画看。

Gradius 外传

随意选版:在 Normal 或以上的难度打爆机,之后就可以自由选版了

太空战士外传

复制武器:用这秘技的首要条件是要有懂得二刀流技术的角色,首先要他左手握住你想复制的武器,然后进入试身室,选[最强装备],之后选[试穿解除],回复最初的装备状态,再选[试穿终了],就能复制手上的武器。

Panzer Bandit

可使用所有 BOSS:先打爆机一次,然后进入选项画面的第三项(OPTION),进入后,顺序输入 - 上,下,右,左,□,△,△,○,之后便可使用所有 BOSS。

Cool Boarders

Mirror Mode:只要用 Snowboarding Combined 模式爆机后便会出现。

三块隐藏滑板:首先爆机一次,然后进入 FREE MODE 模式,每条赛道都有三项纪录,只要破了任何十项的话,便可得到[Free Style]和[All Round]两块隐藏滑板,如果破到二十四项,第三块隐藏滑板[Alpine]便会出现隐藏角色 - 雪人:和隐藏滑板一样,不过要将十条赛道的纪录全部打破隐藏角色 - 外星人:在 One Make Jump 这模式内进入 Master Mode,然后依着提示做出 100 招花式后,外星人便会出现使用最强敌人 - Boss 及玩 Hard Mode:只要在 S. B. C. Mode 内夺取冠军后,便可在 Free Ride Mod 内使用 Boss 以及按上 + ○玩 Hard Mode 使用十条赛道:4 秒钟内顺着 SBC, Onemake, Freeride, Option, Board Park,

Halfpipe，Freeride 来移动游标，然后按着 L1，L2，R1，R2 不放，再按○来决定。

Runabout

使用所有隐藏车辆：在游戏模式选择画面中，按着 2P 掣的△，然后快速地顺序按 R1 + R2 + L2，R2，L2，R1，成功的话可听到一下爆炸声。

Dargon Ball Final Bout

使用六名隐藏角色超级撒亚人：在标题画面中，输入→←↓↑→←↓↑，成功的话会有音效表示使用角色 Polygon Line 化：在对战模式的选人画面中，按着 Select 掣来选人使用超级撒亚人，在输入六名隐藏角色超级撒亚人指令后的标题画面中，按△掣 5 次，□掣 9 次，成功的话会有音效表示。

Body Hazard

于游戏中暂停，按○，□，右，左，R1 + R2 便是无敌模式，按 R1 + □，△，○，便可使用全部招式，同时按 L1，L2，R2，下，便会变成大头模式，同时按 R1，R2，△，○。主角便会变成机械化人类，同时按 L1，L2，○，□，便可得到最多 Clearpoint。在密码输入画面中，输入○，□，□，○，○，○，□，○便可和蜥蜴人决高下。

Street fighter EX plus α

不需训练也可使用隐藏角色：先把游标指着 Practice Mode，按一下 Start 掣再顺序输入上，右，下，右，最后按 Start 掣。成功的话，于画面下方会出现 Here Comes a Newchallenger 的字样，这样便可使用隐藏角色如 α，β，杀意隆及解除封印的 Hokudo 了。

Tactical Fighter

看不同人物造型：在画面时顺序按入“上，下，左，右”，连续输入 5 次之后，便会进入另一画面，可以看女角的不同造型。

怒首领蜂

同时强化两种武器：在选择强化武器的画面时，同时按住 R，L，A，C 不放，成功的话当游戏进行时得到 Power Item，飞机的两种武器会同时 Power up。

Asuka 120% Limited

两个大人物登场：开机后对战的时间超过 10 个小时，便可使用化学部部长扇谷铁子，而开机后对战的时间超过 20 小时，便会出现校长新堂源一郎。

忍者查查丸 鬼斩忍法帖(金)

Test Mode：在标题画面时，用 2P 的手掣输入[上，左，下，右，X，Y，Z，C，B，

A],成功的话画面会立刻变为 Test Mode,玩者便可以进行音乐测试,Movie 欣赏模式,效果音等等的设定。

超级机械人大战 F1

使主角领悟新必杀技:在游戏开始时,选择超级机械人编,将主角性格设定为“热血汉”,到了游戏的第三关时,主角便会自动领悟新必杀技,而新必杀技只会消耗 5EN。

Cross Rommance

任选对手:选麻雀游戏,进入对战模式,顺序输入“L,R,Y,C,B,A”,成功的话可选所有的对手,而选花札游戏的对战模式,顺序输入“L,R,X,Y,Z,START”掣,成功的话可选所有的对手。

G – Vector

Credit 增至 9 个:在标题画面的[Press Start Button]出现时,顺序输入“上,上,下,下,左,右,左,右,A,B,C”,成功的话会有效果音,Credit 便可增至 9 个了。

设计卫门

增加只数:这 Game 内的 Sample Game 全部都可以进入隐藏 Option 调校只数,只要在标题画面时按着 L 不放,再按 R 掣,成功的话便可去到只数调校画面两个隐藏游戏:只要在标题选择画面时,箭嘴指着 S1 或 S2,再同时按紧 L 及 R 不放来决定,便可玩到“雅”和“Elfin”两个隐藏游戏了。

Dead or Alive

使用最终头目:将全部角式都爆一次机,不限续版次数,但难要在 Normal 或以上,更不能调教能源,之后便可用头目雷杜 Set 场地 Size:用任何一个角色在“Easy”难度或以上爆机,而体力不是调至[No Limit]的话 不论续版次数,之后都可在“Extra Config”中 Set 场地的 Size Set 街机模式对手出场次序:只要在“Time Attack Mode”及“Arcade Mode”的第一名都签 同一个名字,就可在“Extra Config”中 Set 街机模式对手出场的次序 选择胜利模式:在战胜对手,播 Reply 镜头时,分别输入 AB 掣,AC 掣,BC 掣,ABC 掣, 角色便会展示四种不同的胜利姿势 安装 Wallpaper:将游戏放入电脑,打开 Omake 的档案,便可得到十种不同的底纸 替主角换衫:选择游戏难度在 Normal 或以上,不限 Round 数及续版次数,但不可将能源调教至无限,然后打爆机,角色便可换新衫,有些角色更有多件衫可以选择,你也要多爆几次 Gen。Fu,Zack,Bayman,Hayabusa,

Jann Lee 有两件,Tina 有四件,Kasumi,Lei。Fang 有六件。

豪血寺一族

波布娜的时装表演:在任何一个模式中,使用波布娜来战胜对手,当画面出现“KO”字样时,按住 X,Y,Z,A,B,L,R 任何一个掣不放,便可看到穿着其他衣服的波布娜。

怪盗 Sttall

上课时玩迷你游戏:在学校中进入自己的课室,在决定了教授的科目后,轮盘出现的画面中,按住 L,R 和 A 掣不放再按 Start 掣,之后画面便会切换,可玩到只能在故事“Magic & Magic”中玩到的迷你游戏了。

生化危机

马上玩到 Battle Game:首先一定要有这游戏的 Save,然后在标题画面“Press Start Button”字样出现时,2P 的手掣同时按 X,Y,Z 和 Start 掣,无论你有没有完成这个游戏,也可玩到 BattleGame。

剪影幻像

Debug Mode:开始后,在“Treasure”的 Logo 出现时,同时按[B,X,Z]不放,再按 Start,进入 Option Mode 就会出现 Debug Mode,选[ON]就可选关,拥有 9999 金钱等。

小双侠完璧版

增加 Credit:在 Level 2 的难度打爆机,回到 Option 画面,续版局数便可由原来最多的 9 局增到 50 局 选用多三架战车:在 Level 3 的难度打爆机,再开始游戏便可选多三架战车自由选版:在 LEVEL 4 的难度,打爆机,再开始游戏便可自由选版了。

桃太郎道中记

发现两个神秘小岛:在游戏进行中,选择观看地图,在宗谷以西及德岛以下都可发现一个小岛,用放大镜按 C 键调查,便可进入小岛的声优堂,听听为游戏配音的声优讲故事。

侍魂天草降临

使用斩红郎:在对战或练习内,于选人画面的任何一格,先按紧 Y 键不放,然后再按紧 Z 键,最后按 C 键便可使用斩红郎,斩红郎的出招表:

无限流 无法拳 – ↓ → + 脚

无限流 疾风斩 – ↓ → + 拳

无限流 天崩斩－→↓ ＋拳

无限流 不动－→↓ ＋脚

无限流 无限炮－当怒时按←→ ↓＋轻拳＋中拳

御意见无用

向铁人挑战:在游戏难度选[难],对战 Round 数在两个或以上,不限续版次数,只要打爆机 便会出现铁人模式,向四名格斗能手挑战 使用四名格斗专家:在游戏难度选择[通常]或以上,对战 Round 数在两个或以上,然后进入[对电脑战],不论续版次数,使用宫尺拳儿及铃木茂夫爆机后,可用新宿 Jacy,若使用葛木亚矢及野野村春子,爆机后,可使用池袋 Sarah,用鲛岛龙司及野野村瞳爆机后,就可用 Bun 丸,用高仓ケイ及相尺御爆机则可选用柏 Jeffry 使用最终头目:在游戏难度选[难],对战 Round 数在两个或以上,进入[对电脑战]模式不论续版次数,只要打爆机便可使用最终头目无道。

黑之断章

图片欣赏模式首先要有游戏中的纪录,在[Oz Club]的商标出现时,按住 L,R,C 不放,至进入标题画面,这便会自动切换进入图片欣赏模式,可以按方向掣来选择图片,按 A 及 C 掣则可把图片放大缩细。

Street Fighter Collectionsuper Street Fighter 2X 使用特别人物:杀意隆,旧版春丽－按 START 掣 2 次,真豪鬼,特别色 Sakura－按 Start 掣 5 次豪鬼的挑战:由开始至打败司令,总时间不超过 1500,豪鬼便会出现 Street Fighter Zero 2X 使用 Cammy:选用 Vega 在 Arcade Mode 爆机一次(不论任何难度及 Continue 次数),但在分数方面一定要第一位,然后在签名时输入 Cam,就能在 Training Mode 和 Vs Mode 中使用 Cammy 了。

Teracrester 3D 立体火凤凰

机数变成 99:在模式选择画面中,顺序按 Z,Z,X,X,B。

东京番外地

使用最后首领 Red Eye:首先在[Last Bronx 教室]看[通して见る]八次,然后选择追加的新武器,再在[道场模式]中取得 256 个以上的,便会追加新的难度,最后进入[すへしやるてすく]中看完所有角色的自我介绍,就能使用 Red Eye 了。

梦幻模拟战

选关:在[Load]的 Menu 画面上,顺序输入 L,Y,右,R,R,A,成功之后可以

选回以前曾经踏足的版面。

Sound Test:在标题画面出现 Press Start Button 的时候,输入 A,Z,Y,X,A,Z,X,Y 就可欣赏{梦幻模拟战 4}中的音乐,效果音及对话了。

Marvel Super Heroes

使用 Doctor Doom:首先打爆一次机(不论任何难度,角色及 Continue 次数),跟着在选人画面时,输入下,下,小 K(按着不放),中 K(按着不放),大 K(按着不放),成功的话便可用到 Doctor Doom。使用 Thanos:首先打爆一次机(不论任何难度,角色及 Continue 次数),跟着在选人画面时,输入上,上,大 P(按着不放),中 P(按着不放),小 P(按着不放),成功的话便可用到 Thanos。

第三章　超任 &SEGA 的金手指

超魔界村

:05639026400950　(99只人数)
:0D77B640EE64A0　(无 敌)
:0D77E0E8010930　(无 敌)
:0D7F1EEAE02060　(保有盔甲)
:0D7F4ADDD1413A　(保有盔甲)
:0D803AD7ED989A　(不被弹开)
:0563C0101093D0　(1-2关)
:0563C0201093E0　(2-1关)
:0563C0301093F0　(2-2关)
:0563C040109400　(3-1关)
:0563C050109410　(3-2关)
:0563C060109420　(4-1关)
:0563C070109430　(4-2关)
:0563C080109440　(5-1关)
:0563C090109450　(5-2关)
:0563C0A0109460　(.6-1关)
:0563C0B0109470　(6-1关)
:0563C0C0109480　(7-1关)
:0563C0D0109490　(7-2关)
:0563C0E01094A0　(8关)

闪电出击特别版

:00B748029C99BA　(无限只数)
:032389C1404BE0　(无 敌)
:0323BEE1404130　(无 敌)

:0323E608DDBE2A　(无 敌)
:0323E608DDBE2A　(无 敌)

大冒险岛

:010AFAD0D0326A　(无限只数)
:01CB38010A9B5D　(无 敌)
:01CD180F2A9B5D　(无 敌)
:01CC810952C550　(无 敌)
:01CCB4CC6A8410　(无 敌)

垂直作战

:020A2A901EAF60　(无 敌)

创世降魔录

:00E9BEAEAEA070　(无 敌)
:13FC8EAEA85010　(法力无限)

乱马 1/2

:06A4CAF5C92FDA　(一击毙命)

超级魂斗罗

:0263100A907B1A　(选 关)
:0254758A54F62A　(音乐测试)
:0328C15C0003DA　(3 0 只)

SD 快打

:012D65A85D445A　(9 9 人)
:012DC5A85D54CA　(90 次接关)

快打刑事

:01C425A8DEFDEA　(9 0 人)
:01C4C5A8DF3ECA　(90 次接关)
:021ECADF51069A　(能源无限)

超级梦幻战士

:00F8F008DAE83A　(武器无限)
:045A0EAEAEA430　(半 透 明)

S.T.G

:0153E008D4ED8A　(1P 无敌)

:01576008D4E10A　　(1P 无敌)
:015CA008D4F65A　　(2P 无敌)
:01602008D4F9EA　　(2P 无敌)

超攻合神

:03C8660BFBC47A　　(无 敌)
:259A1EAEAEA5A0　　(能源不减)
:2628BEAEAEA4D0

SD 机动战士作战

:049AAAD00004AA　　(1P2P 人数不减)
:049BCAD00005CA
:049AAAD860ED10　　(1P2P 无敌)
:049BCADB80E180

音速侠

:029BCAD00003CA　　(无敌)
:04122AD0000BAA　　(重拳不减)

武装战斗

:011BFAD180E430　　(无限只)
:013A2AD180E280

联盟作战

:0055263000064A　　(99 只)
:0056711000027A　　(火力加强 1)
:0056D1100002DA　　(火力加强 2)
:0057911000039A　　(火力加强 3)
:0057411000034A　　(火力加强 4)
:0057F1100003FA　　(火力加强 5)

超级忍者龟

:0486F00000061A　　(1P2P 人数不减)

黄金龙战记

:1184EAD0000BEA　　(无敌)

重装机兵

:016C49900001DA　　(接关 99 次)

:06359AD000013A　　(无限接关)
:01639AF0000A8A　　(威力不减)
:113BE640AE6C60　　(无 敌)
:113C10B8025250
邪鬼弹珠台
:00A96990000E3A　　(99 颗球)
兔宝宝
:0050E63000020A　　(99 只)
:031820000005DA　　(只数不减)
:0711900000034A
机动装甲Ⅱ
:042B2AD00004BA　　(闪烁无敌)
:0489100000083A　　(不闪烁无敌)
048D8000000CAA
梦境奇缘
:03C19000000FFA　　(时间不减)
须在第 2 个 8M 上 :02299FF000064A (法术不减)
SF8XXXB.078 :03BFCA9108D1D0 (能源不减)
03BFF401E0045D
奇奇怪界
:0CEFA00000072A　　(1P 只数不减)
:0E938000000CBA　　(2P 只数不减)
庞克勇士
:018086400002EA　　(接关 100 次)
:01494640000B6A
:014B7640000D9A
飞行英雄
:026BF8000000FA　　(8 0 只)
:026E29900004BA　　(炸弹 99 颗)
:026B59900001EA　　(接关 99 次)
:026BA0200008CA　　(跳关 – 02)

:026BA0300008DA (跳关 - 03)
:026BA0400008EA (跳关 - 04)
:026BA0500008FA (跳关 - 05)
:026BA06000090A (跳关 - 06)
:026BA07000091A (跳关 - 07)
:026BA08000092A (跳关 - 08)

F0大赛车

:00DCFA5C8E2CB0 (能源无限)
:181A5FA85599F0 (只数无限)

宇宙巡航舰Ⅲ

:058086BD4D00F0 (无 敌)

雷莎出击

:00A13EAEAEA7B0 (能源无限)
:00C67EAEAEAD10 (能源无限)

快打旋风Ⅱ

:0650BA9098D4F0 (只数无限)
:0650E6E0DA9370 (只数无限)

SD英雄挑战

:006BFA59DF0970 (只数无限)

杰力可赛车

:02043AD7C1E4A0 (时间无限)

超级太空战斗机

:0EE74008D68F70 (只数无限)
:0EE94008D69180 (只数无限)

怪兽超人

:02F61AD9801760 (只数无限)
:037A10000D8500 (时间无限)

伊斯Ⅲ

:B94B9EAEAEAB60 (无 敌)
:BBDF9019DA09F0
:BBDE7FF8E97730

:BD277AD9612490

机动战士 F91

:043D8009501510　(无 敌)

:04A74EAEA95C70　(无 敌)

:0448DE90095EF0　(无 敌)

:05434E90095A60　(无 敌)

超级 R 计划

:0A8976B8AC2960　(无 敌)

大盗五右卫门Ⅳ

:05AFFFF7F8D040　(能源无限)

:05B07A9FF7F290　(只数无限)

:05B1BFF7F8D210　(能源无限)

:05B23A9FF7F450　(只数无限)

战区 88

:05200A5F4F07B0　(只数无限)

极速地带

:0ADAAADED18A90　(只数无限)

史莱姆大冒险

:0119EAD7E1E980　(只数无限)

:02043AD7C1E4A0　(无 敌)

超级 E.D.F

:006C9AD81019E0　(无 敌)

恶魔城传说

:014DB990085AD0　(99 只人数)

:021C0EEF413760　(无 敌)

:021C3EAAD5E790　(无 敌)

新萨尔达□传说

:6DCB20000003EA　(无 敌)

:6DCBC00000048A　(无 敌)

雷电传说

:079C680034CB8A　(无 敌)

:07AC2EA9D59C6A (炸弹无限)

摩登原始人

:01A4DADC69D21A (无 敌)

:16E59EAEA4C95D (无限接关)

:07A0D0822005BA (看 结 束)

:07A0D0822005BA (音效测试)

超级银河号

:003E800000095A (阵亡不后退)

:108AF800000E2A (无 敌)

:1067700000028A (炸弹不减)

正宗快打旋风Ⅱ

:002524C00FE3E0 (1P 无敌)

:07E00E230A9D90

:07E03B08D2B890

:07E060CC230220

:07E094C56824B0

豪枪神雷传说

:0169F04000063A (能源无限)

:016A300000063A

:016D0EE33E0B70 (只数无限)

:016D380F5000BD

趣味大进击

:2848A00202903A (半 无 敌)

魔剑

:09134AD00001CA (无限接关)

:04D1F63000079A (接关 99 次)

新世纪赛车

:09C5CEAEAEA560 (能源不减)

:09C7EEAEAEA780

:09CA0EAEAEA9A0

:09CBEEAEAEAB80

银河风爆美版

:024B7AD000032A (无限接关)

银河风暴 :05C0B00000011A (65535 只)

桑德拉大冒险

:05EE4AD000099A (只数不减)

:05D61630000CBA (99 只)

武装战斗

:01094FF00004DA (255 只)

:011BFAD000027A (只数不减)

:013A2AD00000CA (只数不减)

超斗战机

:05EA1ADEE08420 (不死)

超级米老鼠

:0815F630000EDA (99 人)

:0DF7AAD0000B0A (只数不减)

:1F444EAEAEA970 (无敌)

海盗王子

:008A100000053A (时间不减)

:00A2399000070A (99 人)

:0DF7AAD0000B0A (只数不减)

:1F444EAEAEA970 (无敌)

火鸟战机

:087E90000001AA (油料不减)

:089BBAD00009BA (只数不减)

:0E59CBD0000E8A (武器不减)

:0F9A8BD000008A (武器不减)

:066B0FFFF00C1D (GUNS 65535)

:066CEFF0000DDA (HYDRAS 255)

:066ECFF0000FBA (MISSILE 255)

屠龙记

:004C6EA00005EA (只数不减)

:03B0AAD00009CA　　(时间不减)
:03A57EA000025A　　(生命不减)
超级双截龙
:0C154AD00006CA　　(1P2P人不减)
:0C15EAD000076A
万兽之王
:02B8905000063A　　(能源不减)
:0C8190000008BA
天蚕变
:08050FF000079A　　(255只)
:08056FFFF0081D　　(无限接关)
虎克船长
:001C50B00007BA　　(增加人数)
001840B00003AA　　(增加能源)
宇宙战士
:0005599000098A　　(99人)
:007ED0000009EA　　(时间不减)
:009F8000000ABA　　(人数不减)
:0850300000032A　　(爆弹不减)
宇宙大射击
:089C2AD0000A2A　　(只数不减)
BB鸟
:04786AD000024A　　(无 敌)
:018BA0000007CA　　(只数不减)
:01C760000003CA　　(时间不减)
詹姆斯庞德
:0E245AD00007EA　　(人数不减)
:10EA5AD00000BA　　(飞机不减)
:088B6AD000095A　　(炮艇不减)
:35098EAEA006CD　　(能源不减)
:35E5AEA00004FA　　(能源不减)

:35C30AD0000E6A　(子弹不减)
:35AC6AD00007AA　(炸弹不减)

快打新传

:09BD4A90A8D4F0　(人数不减)
09BD7610D008DD

超级双截龙

:29EAA000000F4A　(秘技不减)

北斗之拳 6

:03F54AD0000EAA　(接关不减)

太空战士 V

:8F00380FF93AD0　(等级 LV99)
须在第 2 个 8M 上 8F05380FF93FD0
SF16XXXB.078 8F0A380FF934D0
8F0F380FF939D0

飞龙拳 S

:038D2A9028DE20　(无 敌)
:038D5C909900F0

CB 世界

:0F51AA9089DFD0　(能源无限)

机器战警Ⅲ

:002F4AD5418AF0　(人数无限)
:0065B008D0C9A0　(时间无限)

魔域争辉

:0027F047EF89B0　(无 敌)
:4027F6055F2CC0　(无 敌)
:4078A31F2F24A0　(无 敌)
:0078AF8FAF81B0　(无 敌)

神奇男孩 3

:0040363140E2C0　(只数无限)

空战克星

:537A8600033170　(敌人自爆)

:537B2600352430 （敌人自爆）

音速小子

:0018E2000004F0 （99只人数）

:4048E600002950 （99只人数）

:019A5631200D30 （99只人数）

雷电传说 :001C663FF28F10（只数无限）

星际大争霸Ⅱ

:00AB5FCB0343F0 （无 敌）

:00AB802CC38680 （无 敌）

:40AB53104F8900 （无 敌）

:40AB860BD088B0 （无 敌）

魔幻兵器

:001C563FF04CC0 （无 敌）

:0EA409F0404710C（无 敌）

宇宙战舰

:001CD00D8FC420 （只数无限）

地狱火

:0065800608EEE2 （无 敌）

:0065B00030010C （无 敌）

格兰达战役

:00345679000EBC （无 敌）

:0660B604403C4C （无 敌）

闪电出击Ⅲ

:0037567754E4EC （无 敌）

:0419160784298C （无 敌）

XDR战机

:0034B67B00011C （无 敌）

:0283604600172F （无 敌）

:0389A0A6001ECF （无 敌）

宇宙达人

:015900460FFB7F （只数无限）

:020CA0460FFFCF　(炸弹无限)

银河武者

:00343673027B0C　(无 敌)

:055720260C69EF　(无 敌)

魔甲机兵

:0818090000845C　(90 人)

:0814360F84109C　(90 人)

空战克星

:537A8600033170　(敌人自爆)

:537B2600352430　(敌人自爆)

空牙

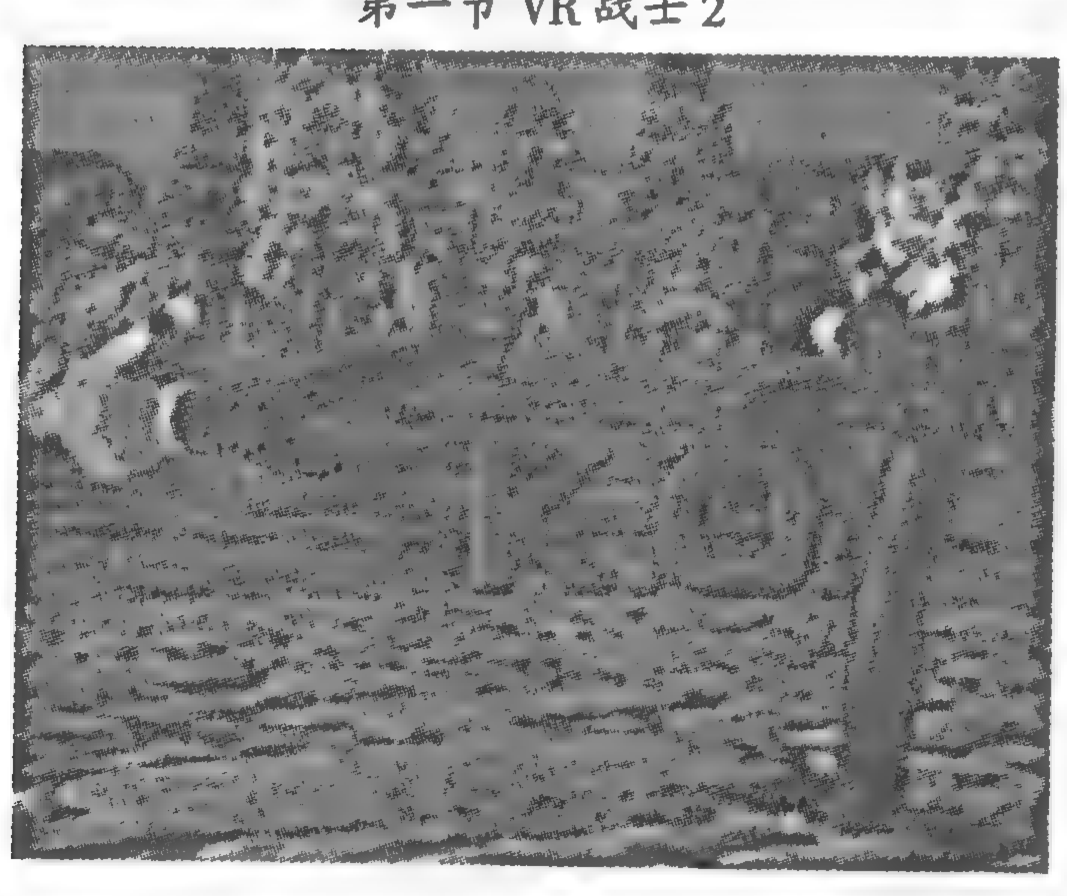
:00367670A0188C　(无 敌)

:081AF601E005AC　(无 敌)

第三部分　电脑游戏攻略指南

第一章　动作类游戏攻略精选

第一节 VR战士2



出招表:

常用技:

前冲 前前

疾退 后后

上段拳 拳

下段拳 下+拳

中段踢 前下+脚

下段踢 下+脚

膝撞 前+脚

跳踢 上+脚

强跳踢 前上+脚

压制技(敌倒下时) 上+拳

摔技 拳+防

结城晶(Akira Yuki)

八门开打	拳拳
扬炮	近身 前下 前下 拳
环捶腿	拳脚
大缠崩捶	近身 前 后 前 拳+脚
上步顶肘	前 脚
开胯	近身 前 拳+防
右揣腿	前 前 脚
翻胯	近身 后 拳+防
连环腿	前 前 脚 脚
击步翻胯	近身 下 拳+防
里门顶肘	前 前 拳
进步里胯	近身 拳+防
跃步顶肘	前 前 前 拳
顺步翻胯	近身 后 下 拳+防
猛虎硬爬山	(下)前 拳
外门顶肘	防 后+拳(上段拳返)
白虎双掌打	(下)左 右 拳
扬炮	防 后+拳(上段拳返)
铁山靠	后 前 前 拳+脚
单翼顶	防 后+拳(上段脚返)
独步顶膝	脚+防然后放开防
外门顶肘	防 后下+拳(中段拳返)

枪下炮	敌倒下时按 前下 拳
背步里肘	防 后下+拳(中段脚返)
倒身搜腿	(近身)拳+防
上步冲靠	防 后下+拳(中段脚返)
心意把	(近身)后下 前 拳
翻身单打	防 下 +拳(下段拳返)
鹞子穿林	(近身)后 前下 拳+脚
双拍手	防 下+拳(下段脚返)
崩击云虎手	(近身拳+脚+防)(后 前下 拳+脚) (后 拳 后 拳)



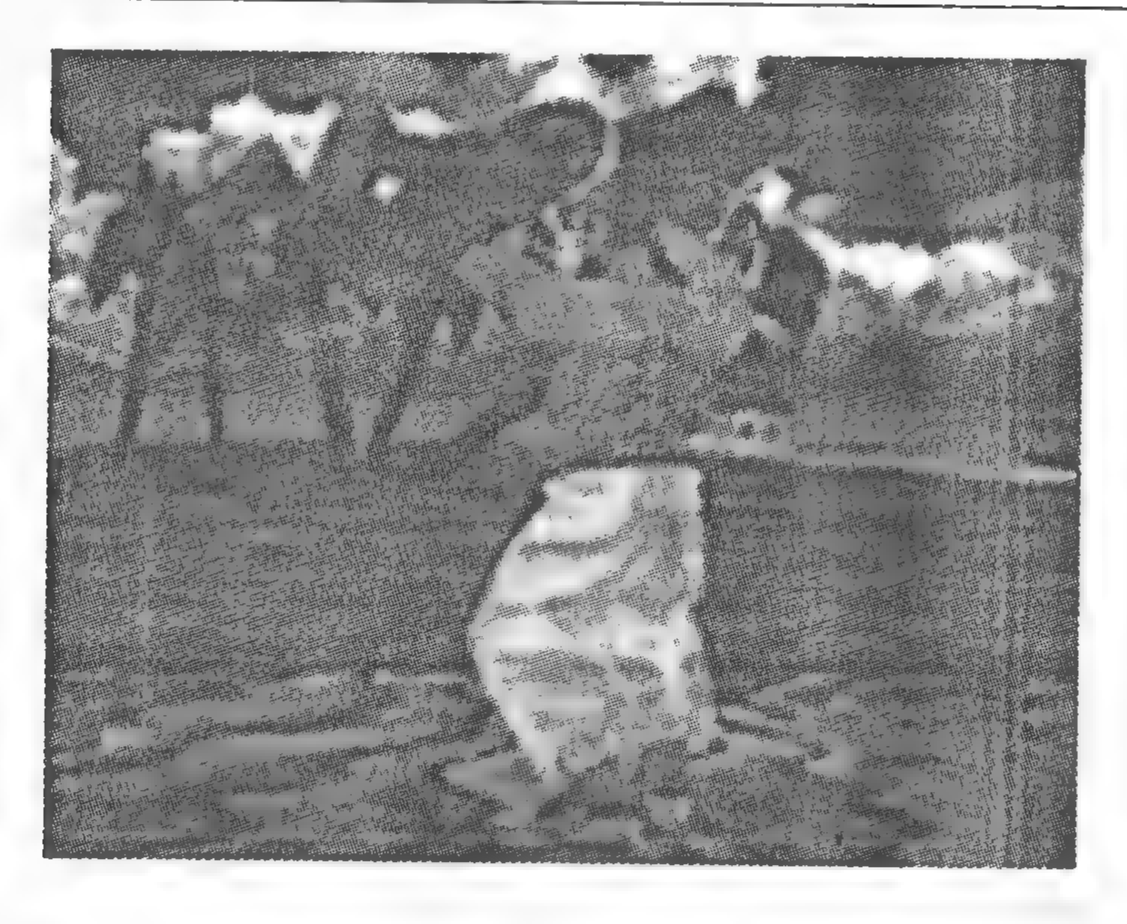
影丸(Kage Maru)

叶重	拳 脚
叶牙龙	前 前 脚+防
烈掌	拳 拳
地走	后 后下 下 脚
烈掌脚	拳 拳 脚

落刃闪	(下)前 拳+脚
散弹击	拳 拳 拳
落刃闪返	(下)前 拳+脚 拳+脚
散弹里觥	拳 拳 拳 脚
里闪刃	后 前 拳+脚
散弹风神脚	拳 拳 拳 后上 脚
里闪刃返	后 前 拳+脚 拳+脚
肘打	前 拳
风闪刃	下 拳+脚
浮身膝觥	(下)前 脚
踵落	(敌倒下时)前下+脚
流影脚	前 前 脚
小手返	下 拳(上段拳返)
旋风觥	后上 脚
回转地擂脚	后 后下 下 前下 前 脚
水车觥	后上 脚+防
后转地擂脚	前 前下 下 后下 后 脚
旋觥	(下)脚+防
前转	后 后下 下 前下 前
雷龙飞翔脚	前 拳+脚+防
后转	前 前下 下 后下 后
侧弹	后下 拳
针鼠弹	(前 前下 下 后下 后 拳)×3
幻叶	后 脚+防
太刀	近身拳+防
雷龙飞翔脚	后 后下 下 前下 前 拳+脚+防
叶里霞	(近身)拳+防
弧延落	(近身)后+拳
刀霞	(近身)拳+脚+防
影霞	后 前 拳

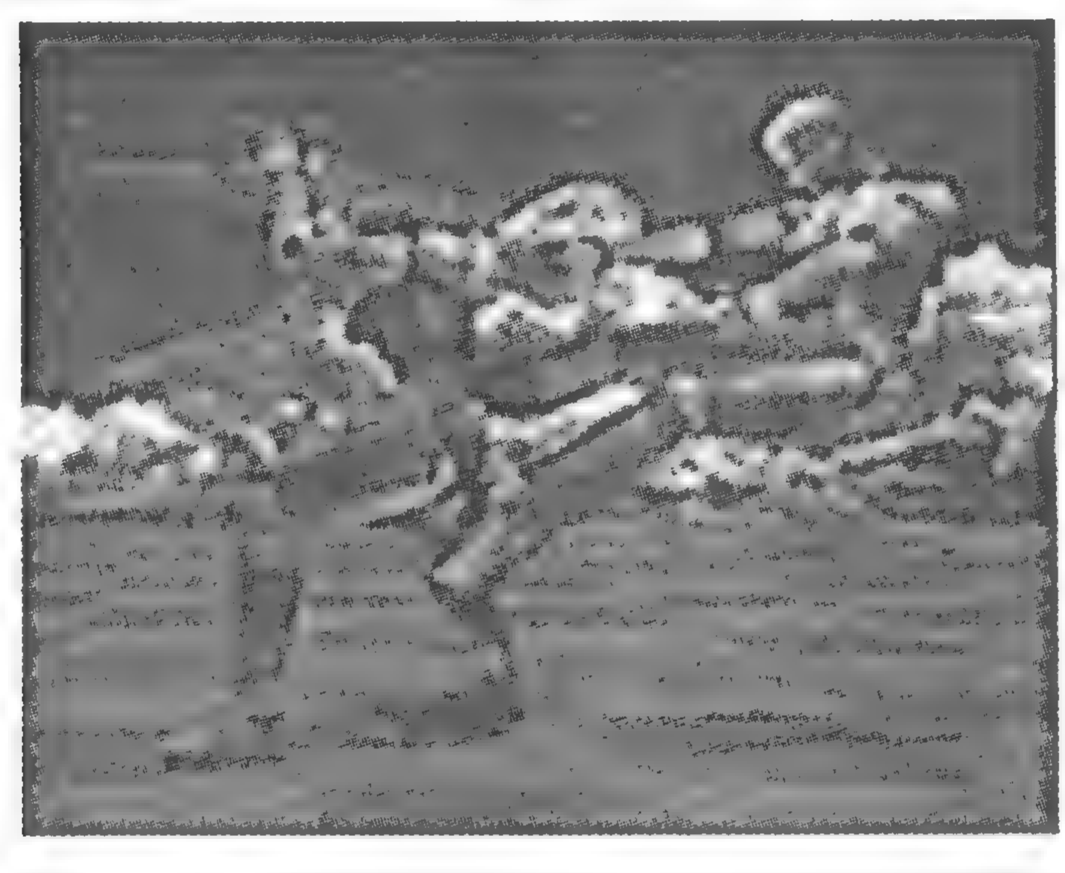
陈洛 (Lau Chan)

连拳脚	拳 脚
肘击	前 拳
连拳	拳 拳
旋风牙	脚 + 防
双拳旋风腿	拳 拳 脚
燕旋蹴	(下) 脚 + 防
雷击掌	拳 拳 拳
虎脚背转	后上 脚
连环背转脚	拳 拳 拳 后上 脚
顺步冲掌	前下 前下 拳
地扫腿	前 下 脚
腾空虎穿脚	前上 脚
连拳旋风牙	拳(击中后)脚 + 防
空虎脚	前上 脚 + 防
腿登旋脚	(蹲下回杆)脚
踏袭击	(敌倒下时)前下 + 脚
连环掌	前下 拳 拳 拳
肩车头落	(近身)拳 + 防
连掌转身脚	前下 拳 拳 拳 脚
柳车旋转	(近身)后 拳
连掌转身扫	前下 拳 拳 拳 (下) 脚
转身巴咽掌	(近身)后 前 拳
连掌背转脚	前下 拳 拳 拳 后上 脚
柳手连挂	(近身)后 下 拳 + 防
斜上掌	(前下)拳
连拳燕旋蹴	拳(击中后)(下)脚 + 防
陈佩(Pai Chan)	
连拳腿	拳 脚
连拳	拳 拳
双拳旋风腿	拳 拳 脚
雷击掌	拳 拳 拳



连环转身扫	拳 拳 拳(下)脚
连环背转脚	拳 拳 拳 后上 脚
旋风牙	脚 + 防
连拳旋风牙	拳(击中后)脚 + 防
腿登旋脚	(蹲下回杆)脚
背转脚	后上 脚
背身冲拳	后下 拳
穿冲拳	前下 拳
里圈锤	后 后 拳
侧中脚	前 脚
高端脚	前 前 脚
飞燕单脚	前上 脚
飞燕裂脚	前上 脚 脚
燕阵旋风脚	后 脚 + 防
雷阴掌打	(敌倒下时)前下 拳
燕旋摆柳	后下 拳(上段拳返)

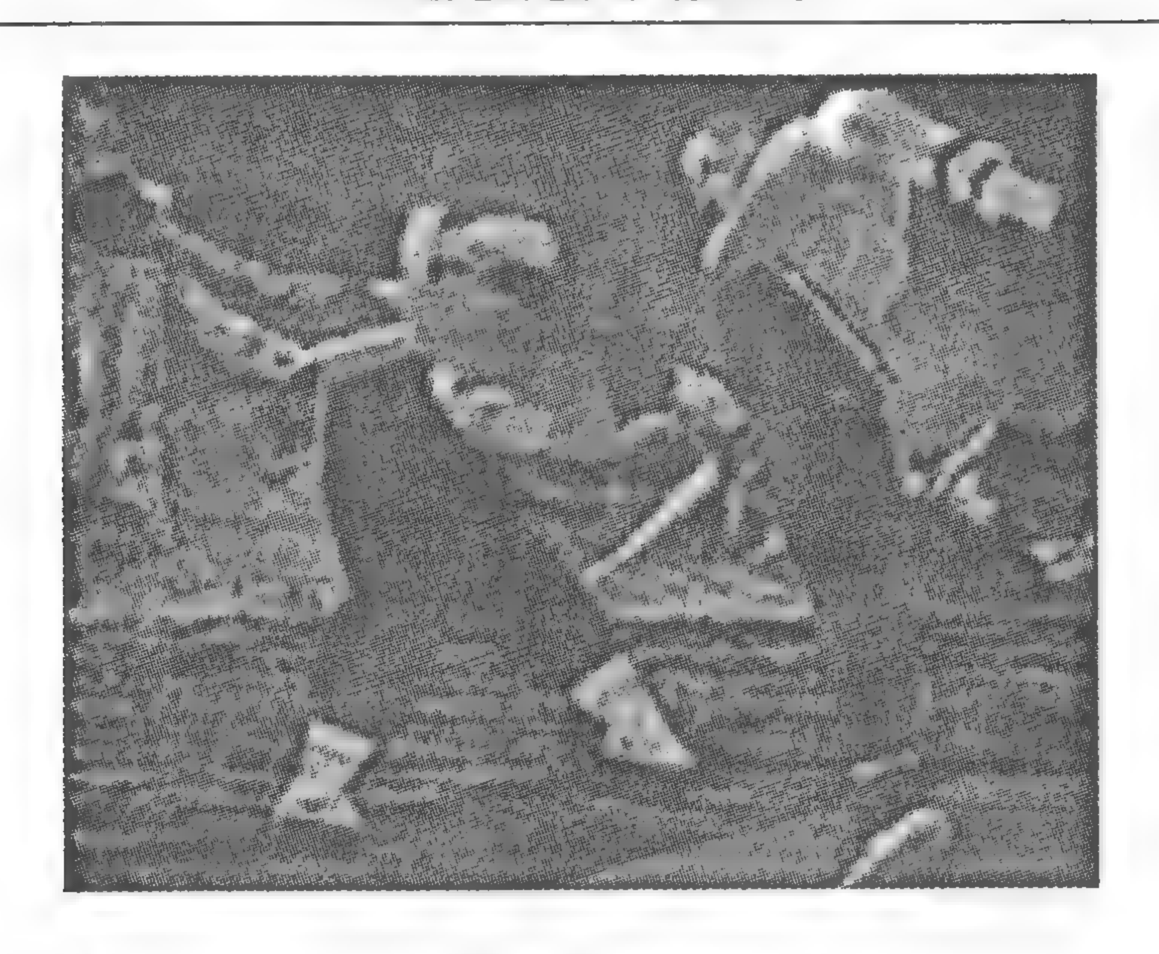
架脚旋转	后下 拳(中段脚返)
转身搜倒	(近身)拳+防
旋风燕阵	(近身)后 前 拳
天地头落	(近身)前 下 拳
倒身阴掌	(近身)前 前 拳+脚
挚燕挂塔	(近身)后 下 拳+防
燕风轮翔	前 拳+脚+防
螺旋按掌	后 拳(上段脚返)
连拳燕旋蹴	拳(击中后)(下)脚+防



舜帝 (Shun Di)

击转旋脚	拳 脚
连击	拳 拳
叉手连环击	拳 拳 拳
仰饮杯击	前下 拳
月牙叉击	(前下)拳
横扫击	后 拳

连截颚手	前 拳
背旋肘	后下 拳
跳腕撩肘	下 前下 前 拳
仰身踏腿	后 脚
后就下腿	后下 脚
后就下腿寝	后下 脚 防
后就连腿	后下 脚 脚
后就连腿寝	后下 脚 脚 防
宙舞双转脚	前 前 脚
背倒连旋脚	后下 下 下 脚
转身双冲掌	拳 + 脚
单飞跳击	脚 + 防
横双手	脚 + 防 拳
旋风扫腿	(下)脚 + 防
倒脚	下 脚 + 防
翻身连穿脚	后 脚 + 防
座盘跌	下 下
转倒立	前 前下 下 后下 后
后伸避	后 防
后伸避拂手	后 防 拳
向侧后避	后下 防
向侧后拂手	后下 防 拳 + 脚
向侧前避	前下 防
前旋扫腿	下 拳 + 脚
连前旋扫腿	下 拳 + 脚 脚
连环前旋扫	下 拳 + 脚 脚 脚
龙尾腿	上 脚
飞天崩击	前上 拳
旋子	前上 脚
醉步转身肘	(近身) 拳 + 防
倒袭里肘	(近身)拳 + 脚 + 防



里昂(Lion.Rafale)

连捶腿	拳 脚
前扫腿	下 脚
勾手连环	拳 拳
连环穿掌	拳 拳 拳
穿阴掌	前下 拳
落击掌	前下 拳 拳
扫手勾	(前下) 拳
连扫手勾	(前下) 拳 拳
盘肘	前 拳
纵跳穿掌	上 拳
泰山双勾手	后 拳
腾击捶	后下 拳
腾击连捶	后下 拳 拳
前疾步	前 前 拳
偷步扫手	拳 + 防

偷步背扫手	前下 拳+防
双耳旋风	前 拳+防
勾首提膝	前 脚
登旋腿	下 脚 脚+防
后扫腿	(下)脚+防
疾地扫腿	前下 脚+防
转身扫阴腿	前 前 脚+防
穿弓腿	下 下 脚
磨盘手	防 前 拳
斜步斜扫捶	防 前下 拳
斜前步	前下 防
斜后步	后下 防
闪转空脚	前上 脚
破刀手秋腿	(近身)拳+防
连勾手背袭	(近身)拳+防
七星天分肘	(近身)拳+脚
采手炮靠	(近身)前 前 拳+防
贴身双勾手	(近身)前 前下 下 后下 后 拳+防

第二节　古墓丽影2

一架直升机在万里长城上空划天而过，主角 Lara 毅然从高空跃下为游戏揭开序幕。

游戏开始时，Lara 在黑暗中向前奔跑，直至在萤幕左边出现直升机，暗示出路已在眼前。但是玩者须先向右边涉水而行，这时会听到老虎的吼叫声，先不去理会它，靠左边爬上石柱，再用枪慢慢解决它。沿着石路向前行至转角位，在右边 45 度角跳上石柱，然后沿左边向前行经过 L 型石路，爬上较高位置转身，使用大跳跃身法到对面的石砰上(大跳跃：步行直至崖边位置，向后按一下，然后按紧前方键，再按跳跃[Alt]键)。



成功着陆后，从左边攀上较高地方，再用大跳跃到达左方石地，靠右爬会看见一个囚室似的平台；向右下方墙角步行，会不小心掉进水里，记住按 Alt 键来控制 Lara 游泳。上岸后看见一扇上了锁的门，既然身上无钥匙就继续向前行，尽头处用大跳跃加 Ctrl 键攀上对岸，原来有一开关掣在此，扳动机关去开启原先上锁的门。

折返原路进入此门，会有两只乌鸦在此恭候，狠狠地干掉它们才发现身处在长城之上，可恨的是前方的大门也是上了锁，于是从左边的缺口跳入水中，竟在长型的洞口得一钥匙，真是太好了！但是 Lara 要面对猛虎的考验，一场生死肉搏后，从左边爬上满布青苔的石块上，再爬上长城去打开出口的门锁。

进入后，先别忘记以手枪探路，因为里面有两只蜘蛛在等待 Lara。前方有一道吊梯，爬上梯后会发现一条钥匙及一只黑蜘蛛，取得钥匙后返回吊梯旁，会看见另一扇门，当然用新得的钥匙来开门吧！小心翼翼步进走廊，忽然前方出现数只黑蜘蛛，Lara 唯有一边后退一边枪击它们，然后在前方白骨旁拿取药物和子弹。可惜前无去路，只好费九牛二虎之力把大石推开找寻出路。直行经过斜坡，在水浸的走廊发现两旁墙上有发放飞箭的机关，Lara 只好抓紧左边的石隙一步步攀爬至对岸。

过了此难关后，要一直向前狂奔，皆因走廊尽头有两块烂地板，板下布满尖刺，跌下必死无异。进入另一房间须立即靠左边奔跑，因为后方有颗大石向下滚来，而前方也有尖刺地板，必须跳过它以保自身安全。无恙后步行至尽头45度角跳至对岸，赶快拿起地上的道具并爬上中间的平台，此时两旁的尖刺墙壁逐渐靠近，前方的窄巷也是满布烂地板机关，所以要不断奔跑(时间要拿捏得准，最好在烂地板上起跳)。

到达尽头后，进入尖刺墙壁阵，中途虽有道具，但要成功取得必须配合时间；然后经过斜坡到达下层，立即有尖刺墙迫近，转身走至烂地板上掉至下层。眼前随即看见回转齿轮，眼明手快安全过关，右方转角处有一秘道，有兴趣可以入内寻找道具，方法是往下跳，在裂缝处向上爬会发现楼梯，沿楼梯向下走可到达草原，这里有暴龙侍候(现代世界竟有恐龙?)。成功获得道具后，在右下方有出口回到滑轮处，抓紧滑轮不放至对岸，又有两头猛虎堵塞去路，解决后便可以安然通过此版了。

刚抵步威尼斯，Lara便身处在一条窄巷中，走出巷时当心恶犬拦路。顺利通过后右边二楼平台有狙击手，所以最好先向右边靠墙行，到墙中间便向出口处拔腿就跑，不过记得配枪，因为途中会有恶犬侍候。继续向前走，赫然看见持棍的彪形大汉，玩者不要作埋身攻击，最好远距离边走边射击，记住千万不要后退，必要时先躲在水中，待机再上岸开火!

厮杀一番便到大只佬出来的房间，拿取道具并开动通往楼上的机关，重复以上动作直至爬上三楼，平台上有一窗口，用枪射破玻璃进入窗台，在右边45度角会看见刚才在露台出现的狙击手。干掉他后便跳往帐篷，再跳至露台上到达尸体旁取得钥匙。

跳回帐篷向下爬回地面，Lara立刻返回河道并跃入水中，游向对面穿过门隙，赫然看见一首无人看管的快艇，但先不要理会它。在右边上岸，扳动机关及用钥匙开门。别急于开快艇，先游向对岸，有持长枪的敌人作远距离攻击，既然无法对付他，倒不如先潜入水中，游至左边上岸，静待他出现再作攻击。轰掉他可在其身上取得40发子弹的新式自动手枪。

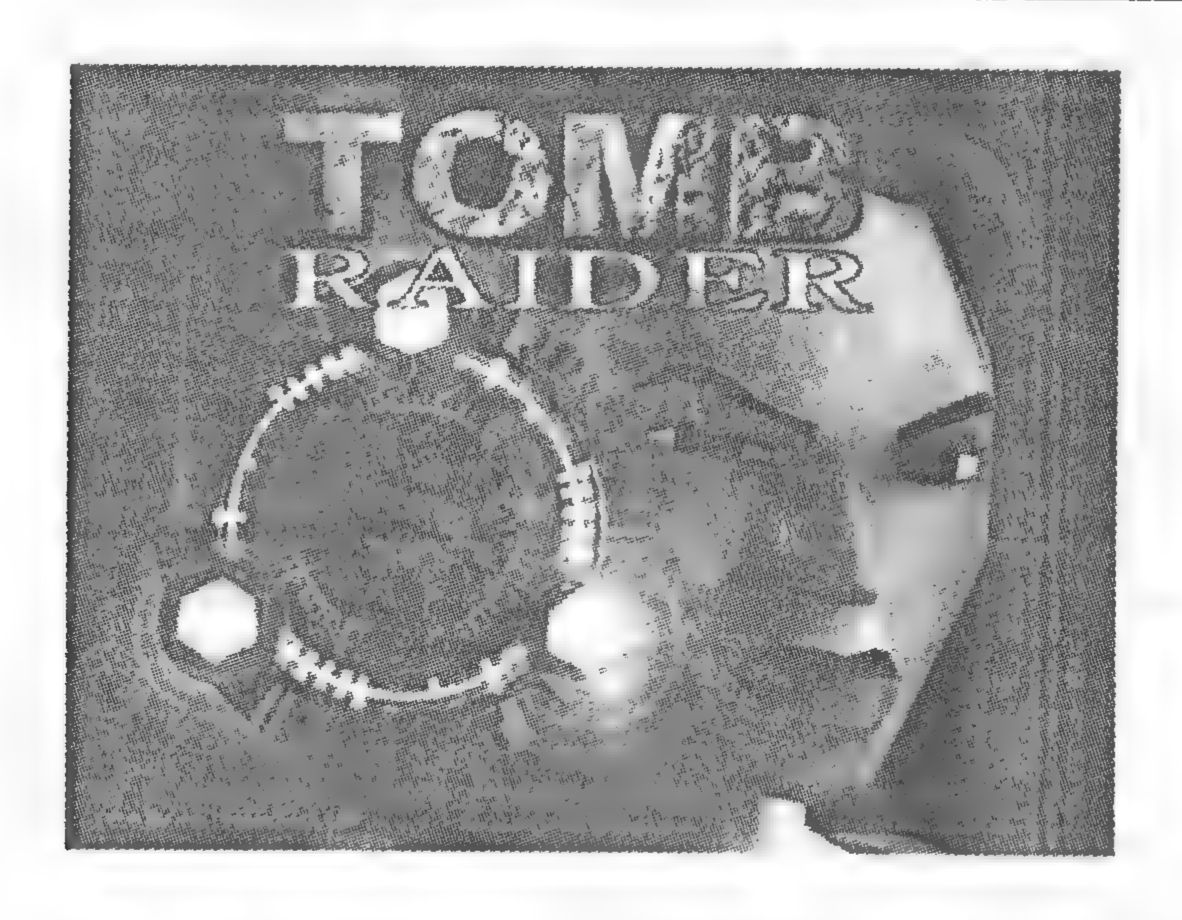
之后再次回到三楼的窗台中，在左边进入已开启的门，用枪打死阻路的恶狗再走到桥梁的尽头，开动机关去打开另一扇门，然后回到桥旁的一扇窗，把玻璃射破并用大跳跃方法往对面的帐篷，沿着帐篷向左跳便可到刚才打开的大门。此时开动机关使河道上另一道大门开启，然后Lara可以直接跳入

水中，到追船处开动快艇，穿过大门驶入渠道中。顿时变得漆黑一片，所以最好使用照明弹辅助。

在河道上左穿右插，直至看到左右两旁都是支柱时，靠左行驶会看到一扇窗，在窗旁处停下(按 Alt + 方向键)，解决地上烦人的老鼠后，用枪射破窗户并穿过窗口进入密室，Lara 会受到持枪大汉偷袭。好不容易解决了他，走入密室开动机关会听到水声。回到刚才楼梯处，在上去之前不忘在大汉的尸身搜索一番，就可得到 40 发子弹。爬上楼梯后，跳入右边水中开动机关，前方的大门随即开启。向前行水深会不断增加，保持潜泳状态靠左游。出到运河先靠左一直游，避免与中央小码头的持枪大汉有所冲突；左边尽头会看见两艘小船，上岸后跳至帐篷(跳时按 Ctrl 键爬上)，再跳向右边桥上，持枪大汉与一头恶狗立即出现，玩者可以按后 + 跳掣回到帐篷上与他们游斗。在桥中央的前方可以看见下方有一艘快艇。正想跳下去时，竟发觉小码头有数名枪手，不如先在此击溃他们，再往桥的右方步行，又遇到另一名杀手，务求在他身上得到所需钥匙。用匙开门后，启动机关使闸门打开。回到桥上，往快艇上方跳下水。

在码头处上岸后，发觉没有开启房门的钥匙，于是跳回水中，从快艇对面的闸门下游过，一直游直至看见两艘小艇方可上岸，此时会有持棍大汉从房中走出来，不由分说将他击倒并进入黑暗的房间，小心地上的老鼠！开动另一扇门的机关。从两艘小艇旁的运河游出，转左潜入另一河道，河道中间有一道已开启的门，其中有一钥匙在水中，取得后门会关闭，于是爬上梯至二楼，又要对付恶犬及持棍大汉，战胜后扳动机关便离开。在二楼出口处下方，有敌人当值把守，只要步行至右边向下开火就可轻易杀敌。

Lara 再次回到有快艇停泊的码头，用得来的钥匙开门，进入密室开启机关使另一闸门开启。此时 Lara 就可以上船驾驶，从原先有闸门的河道直驶，看见两艘小艇就转右、直驶、左转进入另一河道，到尽头会有开启最后一道大门的机关。建议先跃入水中，靠墙游直至面向门口，装备好自动手枪便到能够站立的浅水处开火，解决最后一位枪手便触动机关。虽然原先进来的门会关闭，但可以从门下隙位游出去，如从右边走会触动机关使最后的大门关闭。最后快艇驶向开启的大门(在最先快艇停泊处)，先把快艇面向有水雷的地方，向后慢退并驶快艇冲向水雷。接近水雷时，向旁边弃艇逃生，让快艇驶向水雷，然后自己向前行便可以过关了。



此关一开始，Lara 会身在快艇上，一直向前驶然后在码头泊好快艇，上岸时顺手料理烦人的老鼠。从左边沿楼梯直上，途中杀死数只老鼠和持棍大汉后，到走廊尽头处开启机关，大屋的门户随即开启，同时立即会有一名守卫向你直冲而来，所以在原处按兵不动，待他出现时便远距离射杀他。

从刚打开的大门进入大屋，先对付二楼平台及左前方出现的枪手，然后在旁边爬上二楼平台，在守卫身上得到子弹后，再跳高爬墙然后往右爬，发现原来可以走出窗台，小心在右边的窗台会有狙击手，解决他吧！顺利回到大厅中，到左边去射破其中一扇窗及杀掉两头恶犬，穿过窗户到天井的尽头处会有不可多得的道具。

Lara 返回窗户旁走入数个武士石像的走廊，当你接近石像时便会触动机关，武士手中的大刀便会不断上下移动。先与石像保持一块地板的距离，待大刀移至最低点便跳过去（Alt + ↑），如此这般穿过三尊石像便进入漆黑的房间，点燃照明并启动机关，使运河后方另一道大门开启。

回到大厅的右方，爬墙返回窗台，然后向左边走，会看到远处有一红色帐篷，使用大跳跃方法跳去帐篷，不过由于帐蓬是倾斜的，所以 Lara 一落地便会向后滑下。此时玩者应立即按 Ctrl 键便可抓着帐篷的边缘，一直按实 Ctrl

键再按←键，使Lara一直向左爬，至最左处先向上爬，在Lara未滑落前，紧按Alt+↓向后跳便会顺利上到窗台。其后继续向左行，用大跳跃身法到达屋檐，向右45度角大跳跃上帐蓬，紧贴墙壁按↑后立即按跳，建议在跳跃中按Ctrl使Lara不致撞到墙上。

千辛万苦到达另一间房，便要立即应付两头恶犬。沿着梯级直上转左，先到右边的房间解决里面的枪手，继而射破前方的玻璃窗，慢慢向前探路，远距离对付把守的敌人，然后别急于步出窗台，在房间大肆搜掠一番，细心发现近门口墙角处有一开关。当听到开门声后，走出房门会看见石边出现一道秘门，从此路可到达较早前有狙击手伏击的窗台，在他身上可以得到子弹和石龙宝物。

返回射破窗户的地方，解决在露台徘徊的守卫，转右到露台的另一扇窗，打破玻璃进入房间内。Lara一步入此房，持棍大汉和恶犬会由邻房走入来偷袭，而另一名持棍大汉会在窗户后袭击，所以最好配备自动手枪，先对付行动迅速的恶狗，再一边闪避一边开火还击。解决所有的敌人后，从左边墙的凹位处向前推动大石两次(先按Ctrl再按↑)，再爬上大石会进入一条秘道。

除去那些过街老鼠之后，向前行至出口的斜坡，斜坡上有两个剃刀机关，就跳过一定中招，最好从出口处向右边45度角跳出去，跃入水中，再爬上岸便最安全。跟着便要过一条有火焰机关的走廊。当Lara站在有机关的木板时，火焰便会向上升，所以先行至木板的边缘，向后退一步，然后按前再立即按跳，Lara便会踏上木板便起跳(过两前块木板可以按紧跳掣不放)。过后两块木板时，先放开手，使Lara站定一刻，再原地向前跳，如果不幸掉进水中，便游回起点重头来过(回到起点时，火焰是会熄灭的，但由水中爬上木板是会被火烧死的!)。当过了机关阵后，另一道门便会打开，先配备手枪，在出口处对付一群恶犬和一名枪手。

进入另一个大厅后，爬上最近的一个木桩上再爬上吊灯，在第一盏吊灯用大跳跃跳攀第二盏吊灯，此灯位于大厅中央位置，往右望会看见一开关，使用大跳跃跳上平台开动机关，使高墙上一幅油画开启，再跳回吊灯，用大跳跃跳攀上最高的吊灯，行至边缘位置，原地跳上天花板上，右转杀退老鼠，直行至边位，原地跳抓着横梁，攀至右边再爬上横梁，大跳跃至前方砖地处，小心右边会有持棍大汉，同时也须小心由高处堕下。攀上砖地最高处，跳至横梁另一边，开动横梁上的机关，吊灯的位置会和油画位置平衡。跳回到砖地处，

到天花平台最接近吊灯的地方跃下至吊灯上，使用普通跳跃到最接近油画的吊灯，助跑跳攀上油画暗格，会得到一柄钥匙。

回到第一盏吊灯往右跳上木梁开启另一机关，火炉旁会出现一条秘道，然后射破玻璃窗，在露台左转，跳进秘道直插水里，向前游会出现另一条秘道在尽头转角处。由于秘道十分黑暗，所以先点燃照明弹，再向下潜入秘道，沿中间位置直游穿过窄道，到尽头两旁墙角位分别有手榴弹和金龙宝物，取得后尽快游向出口，才可舒一口气。

几经艰苦才拿到的钥匙，原来是开启图书馆的大门。当 Lara 一进入馆内，大门便会随即关上，在前方出现一名持棍大汉，用普通子弹招呼他吧！一直向前行，转左，爬上书架到二楼，了结讨厌的老鼠，再爬上另一书架把机关开动，大堂的左门会开启。

回到大堂击退持枪守卫后，进入左翼，爬上书架跳至窗户的一方，再爬上书架顶，45 度角向右跳上窗台，打碎玻璃及步行出行，站在窗外的帐篷(如果向前走会滑下去，建议背向帐篷向后退一步后，立即按跳 + 后键)，以后空翻的动作到达对面的窗台，再向右跳上石砖墙，以大跳跃助跑跳上运河上的木屋，立即以手枪击毙屋内的杀手。拿走道具后，走出门外，跳向对面砖墙的另一道门。

当 Lara 一着地，这门便会自动开启，持枪杀手会站在你门前。杀掉他然后向右行直去可回到大堂，右翼的大门旁有开关。进入大门后，左方会有两名杀手破窗而至，以自动手枪对付他们会比较顺利，跟着穿过窗户，推开左方的门跳入水中，向左方游然后上岸，沿着屋檐走到另一方拿秘宝，回到沿途看见的引爆器，引爆对岸石块。窗台上方有狙击手，解决他后回到对岸，此时地形将有所改变，不断向上攀爬至屋顶，进入漆黑的斜路便完成此关(攀爬前先按 0 + 方向看看四周环境)。

此版开始时，Lara 身在高处的平台上，首先助跑跳至右边的石台，击毙在下方的杀手，然后跳进水中，游至左方那边有楼梯，爬到上层开启机关使大厦中央的天窗开启，再沿楼梯上到最高一层，助跑跳回对岸的平台，然后再次助跑跳回到到起点处，但小心不要触动摇摆的木箱。

跳到对岸由天窗进入，立即拔枪与持棍大汉决一胜负，胜后拿得钥匙和沿梯级离开。再次回到起点处，跳到右边平台再向左 45 度角跳向屋顶。因倾斜关系所以 Lara 会向后滑落，就在千钧一发之际，立刻按 Ctrl 抓着屋檐，然

后放手,掉下去的一刻再按 Ctrl 抓着窗台再爬上去。射碎玻璃后,看见地板上满布玻璃碎,只要按 Shift + 方向键便可慢步进入。

爬上左边吊梯,用所得的钥匙开启秘道,进入后会到达一处有数块悬挂半空的木板,稍一触碰便会掉落下层,所以稍一停留便会从高处堕下而粉身碎骨,最安全的办法是对正最远的一块板,先以普通跳跃过,一直按着↑并放开 Alt 键,到走近边缘时再按跳,最后跳攀上石台。向右进入通道,在出口以手枪探路,可以在高处安全地解决两头猎犬和一名杀手,更可以尝试后移并抓着边缘引出其他躲藏的敌人。得手后攀回高处狙击对手,然后在他们身上搜得武器及药物。

Lara 定神一看,才知自己身处歌剧院的顶部,虽然看不见敌人芳踪,但却苦无出路,只看见左上方有一摇摆的木箱,唯有爬上剧院顶部并斜跳到对面(如果位置准确是不会触及摇箱的)。在里面找到机关及开动暗门,杀手和猎犬又再蜂拥而至,可以站在摇箱附近的高处迎敌。进入暗门启动电掣及闸门开关掣,左方的闸门随即开启,从此处向下爬,一口气向前走,在左面攀上高处,躲避后面滚下来的大石,再回到原处探索,关掉机关掣,再跳上吊梯至左边,然后可以用建议的方法引诱敌人,或直接跳下拔枪迎战对手(小心出口上空悬挂着的沙包,当玩者站在沙包下的位置时,它便会自动掉下来;如被击中,立即一命呜呼)。

此时玩者应该身在歌剧院的 4/F,先向右方进发,一扇大门随即开启,猎犬和杀手会冲着 Lara 而来(杀手持火力强大的机枪,要小心应付);到右方舞台可以尝试狙击对面的杀手,成功的话可以避免被枪击的危机。从右翼舞台的缺口向后攀下,一直攀至二楼,为避免受伤,先抓着边缘引诱敌人出来,再攀回高处击毙他们。到达最低层的舞台后,一直狂奔至前方,安全地触动滚石的陷阱,再越过水池到另一台上,解决杀手和猎犬,从左边搜寻会找到开启右上方闸门的门掣。

到右边楼梯攀上秘道,以缓步方式避开尖刺。沿此路直去,怎知前方吊桥被翻起,于是环顾四周,发现左方有一隙缝,就助跑跳往此隙(小心右边上方有沙包陷阱)。沿此隙攀至左边,开动放桥的掣,沿着吊桥走,攀上高处,前方有摇摆的沙包,小心被它撞下桥。建议在桥的两旁边缘才起跳,以增加腾空跳跃的空间,成功后可在尽头处开启另一门掣。之后在前方的出口背攀式跳到地下,在中央位置有一秘道,玩者必须潜入水中。由于水中秘道漆黑一

片，所以必须点着照明弹。经过迂回的水路后，会找到秘宝和打开二楼暗门的机关，然后游至另一方上岸，在楼梯下拾起用来启动四楼升降机的充电器。

上楼梯到达三楼，再攀上四楼到达未曾搜索的地方，在这里会发现一条走廊，轰掉两头猎犬后，看见四周也是旧式的电梯。在走廊中央有一黄色电箱，在此使用充电器，然后到旁边电梯处开动电掣（将掣拨向下），先让电梯下移，再走到电梯顶向右边的墙梯攀上，慢步进入可以安全避开尖刺，拾起秘宝后向左移并开动门掣，由中间的门回到四楼平台。再次回到电梯处，把电掣拨向上，电梯便回到四楼，然后电掣拨向下后立即走进电梯。在下层击倒两名枪手，把这层的电掣拨向上，电梯向上移后，跳入电梯下的水道，点着照明弹，再向左移，会找到电路板，再向右游找到一手掣，拨动它后，旁边的铁闸随即开启。

由此路上岸，跳攀直上，小心地上的老鼠、持枪守卫和猎犬，一直沿路走直至进入一房间，开启灰色的门，进入前请先存档。进入后便在斜路上一直滑下，原来闯入了通风槽，前面就是高速转动的风扇。眼见将要被卷入巨型风扇之际，反应敏捷的跳使 Lara 能攀上高处，并可取得钥匙。然后爬上右边尽头面向风扇的一方，以侧跳（右 + Alt）方式跳至另一斜坡，乘着滑落时便可向前跳上秘道，转左杀掉地上的老鼠，又要解决另一难题，前方是巨型的风扇，中间有两条斜坡，斜坡尽头也有大风扇。以助跑跳过斜坡到前方风扇前（建议跳跃途中按 Ctrl 键以缩短跳跃距离），由于风扇非常接近，所以先面向墙壁，以侧跳方式跳上风扇的上方，其后便可在木箱找到出口（需打开木箱，才可找到开关掣）。

出外发现回到原先的房间，打破右边的窗户，并未能找到出口，却只发现一木箱，于是返回通风槽，把第一个木箱拉到适当位置并推出来，推到中间窗户下，然后穿越过去，把第二个木箱推出第一个木箱之上，由左边稍高处跳上木箱，再沿着通道走，继续跳攀上层，发现到了剧院的三楼。在右边只要使用钥匙便可以开启旁边的门。跳入此门沿路走，才发现返回进入歌剧院的通道。

先开动电掣使闸门移开，回到最初入口的两部电机中间，使用身上的电路板。返回剧院的四楼，可以看见地下的一层出现了，攀下至地面去解决猎犬和杀手。进入通路后发现房内有多个木箱叠在一起，在地下近灯位处有一个闪闪生光的木箱，原来可以把它拉出来，然后开动门掣，再攀上最高之木

箱,此处会发现新通道。沿通道向右进发,至末处开动机关,眼前大门徐徐开启,不过机关重重,有摇摆的沙包和多个木箱,而且地上还有多名杀手和猎犬,真是要命(建议跳过沙包之后,站在高处边缘,用以往引诱敌人的方法,引出徘徊在此处的厉害脚色;亦要避免和 Bartoli 正面交锋,其攻击和防御力皆十分高,与 Lara 一样双手持枪,所以必须小心处理)。待解决他之后,再向后攀下,然后对付两只猎犬,从中间通道走至尽头,爬上最低的木箱,向右跳至较高木箱,再跳回中央较高的一个。此时玩者先须面对摇箱,助跑跳过,然后跳至右边,小心另一摇箱,再跳至近入口的木箱,启动机关打开最后过版之门,一口气从右边奔跑至银色大门,登上飞机便完成此关。

Lara 紧追着 Bartoli 的手下而登上飞机,可惜一时大意,给对方从后暗算,被打晕的 Lara 便给他们带走了。游戏开始时,被监禁在密室的 Lara 逐渐恢复清醒,首先要想办法逃狱并寻回被抢去的武器。在左方尽头有一道上了锁的门,而在右边拉开木箱后会发现门掣,开门后才知道不消一会便会自动关门,所以先把沿途的木箱移开,寻求找出一条求生之门,再次拨动门掣然后狂奔至出口。

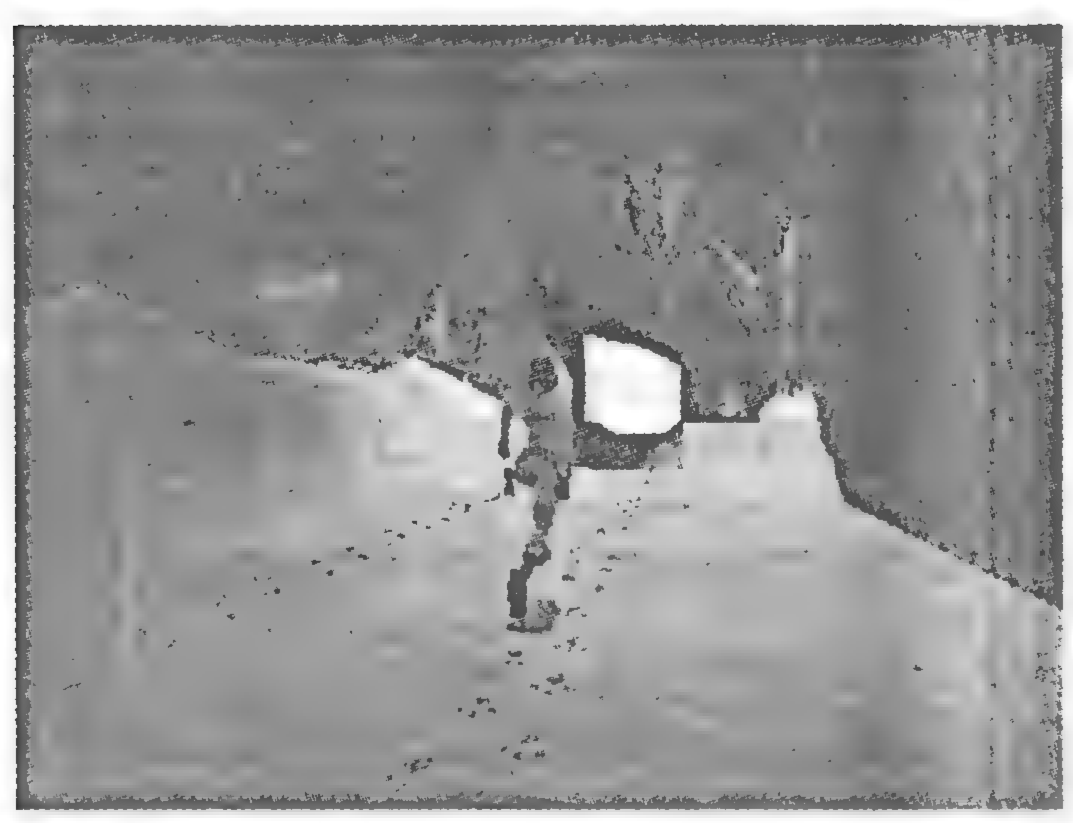
Lara 逃出囚室后,警报的钟声便会响彻云霄。由于此时 Lara 身上没有任何武器,所以只有逃跑的选择。左边是唯一的出路,而持棍的守卫和枪手却会迎面而来,唯有尝试从他们头顶跳过。小心通道的右边斜坡!只要玩者踏上去,就有铁罐滚下。一直跑至控制室,在玻璃窗前徘徊,让枪手射破玻璃窗,跟着穿过窗户由右边跳至下层,按下墙上的电掣,使飞机底部的门开启。

由于飞机停泊在水面,于是跳入水中,由此门登上飞机,按下机舱的电掣,令飞机的引擎扇叶停顿,然后由囚室旁上岸再次穿越窗户。回到电掣处,步行至最接近飞机引擎,助跑跳上飞机机翼,在机身中央有一扇门,踏上后便会直堕机舱,在这里可以找回遗失了的手枪。既然现在有枪在身,当然和先前两个恶贼算账!在他们身上得到药包和黄色的匙卡。

再次穿过窗户,今次向左边进发,会找到有水道的房间。潜入水中开启手掣,游回水面深深吸一口气后,再次潜入水中到达窄狭的水道,游进地板下开门后会找到秘宝《玉龙》,小心左边的巨型风扇!立即循原路游回水面。

松了一口气后,回到管理室,在墙上机关使用黄色匙卡,旁边的门会随即开启,直入至尽头按下墙上的电掣会使钟声中止。先向右边沿楼梯上去,转动滑轮打开舱门,干掉船舱的守卫得到药包,走进旁边的房间,枪杀前方斜路





上的守卫，暂不要理会斜路上的门(当你接近时门会自动关闭)。先开启右边的门进入休息室，击毙守卫并搜寻道具。走进睡房，在床上可以得到鱼叉和其他道具，然后回到接近门口的床爬上左边上层的床，按下电掣，把握时间走

到尽处，爬上右边上层床，再转身跳攀进入天花板的暗格。

沿秘道走至斜坡前，以后退方式滑下斜坡，将近掉下去时，抓着墙梯爬下至有四个火炉的房间，火炉后方有吊梯离去。先利用房中的木箱，把接近吊梯的木箱拉出，再由左边拉向左方经过第二个木箱，再把第二个木箱拉出，将它推至火炉。爬上木箱后，助跑跳过火炉，攀上吊梯，向右边通道前进，轰掉另一名守卫，在他身上拿取红色匙卡。

爬上走廊中间的吊梯，会找到第二个秘宝《石龙》。回到走廊尽处的出口，跳进刚才有水道的房间，然后去到熄掉警钟的房间，向左边梯级直上，解决守卫和猎犬并拾取道具，而左方斜坡深处有一入口。先走上斜坡触动机关，再跳到安全的地方躲开铁罐，在入口处用上红色匙卡，进入船舱另一房间。

进入后，先解决左方的守卫，接着 Lara 会两面受敌，前方和后方也有守卫，所以不要在门口停留太久。取得道具后，爬上入口处的左边，找到可移动的木箱。先把木箱推向前，再绕到另一方拉出木箱，再次把木箱推出，然后爬上另外一边的铁架，助跑跳上木箱，在木箱的右上方有一通道，斜跳上去，杀掉前方的守卫。进入电机房，发现不能开启绿色的电锁，但可以按下另一电掣使下层的空间注满水。循原路回到入口，在左方下层跳入水中并游至对面，在右边水管的位置跳上通道，按下墙上的电掣，使电机房地板的秘门开启，于是回到电机房，跳进秘门并在斜路一直滑下。

经斜路滑下至最底一层的舱房，沿着天桥向右行，可以尝试狙击在水中的蛙人，然后到左方去并跳进水中，小心潜水杀手的追击，从黄色花斑的两旁爬上石柱，待他们浮上水面时逐一击毙。

游至入口旁边另一石柱，可以找到秘宝《金龙》。取得后，杀手会立即从后而至，可以先跳进水中，稍后爬上天桥才解决他们。爬上天桥的吊梯(在对面石柱靠墙的一面)，沿天桥向右前进，看见缺口时便助跑跳攀至另一方的桥上，收拾所有敌方党羽后可以拾回遗失的散弹枪。继续向右行，跳至另一天桥，杀退守卫后，应该会有栏杆的桥上，看见有一杀手在小室前徘徊，而玩者所需要的绿色匙卡就在此处。先跳至左边靠墙的天桥，可以看见上方墙壁有一洞(出口处)。往杀手处进发，跳的距离要非常准确，否则会直堕水里。成功跳至小室前的天桥便破窗而入；拿取绿色钥匙后，回到出口处，途中须了结持棍守卫。再次进入电机房，用钥匙开启绿色的铁锁，再按墙上另一电掣，使

外面的水流退。从新开启的门出外，跳入水池中，在水中有一出口，经过迂回的通道开启手掣，便可穿过最后的门，成功通过此版。

Lara 穿过水洞后，来到"沉船之卷"的第二版。开始时，沿梯级直上，到了大水池前，以大跳跃身法从左边跳往对岸的墙梯。爬上梯后，按下墙上的电掣，关掉水中的大风扇，然后跳进水中，安全地扳动手掣，使右方的闸门开启。从右边上岸，穿过闸门进入大堂，解决由左边冲来的杀手和猎犬，然后拾取道具。在此处，玩者必须先跳往石柱再跳到对岸，但由于石柱上有前后摇摆的的吊勾，所以必须斜倾 45 度以大跳跃身法跳上石柱(当然时间要配合得好，才可以避免受伤)，避过吊勾后步行至角位再跳至对岸。如果跳跃中途失败便堕进水中，那么就要游至左方出口，回到原处再来一次。

成功跳过对岸后，解决两名守卫，拾取其身上道具，沿路漫步向前搜索，到达大斜坡前停下来。先向下看看四周环境(同时按 0 和 ↑ 键)，发现斜坡下是盛满有毒溶液的大水池，而斜坡的中间位置有洞穴。玩者应先向洞穴滑下，掉进洞中可以拾到秘宝《石龙》，然后从洞穴爬出，再次由斜坡滑下，在未掉进溶液之前，立即跳至对面的天桥。

再沿路直走，会找到吊梯，沿着长长的吊梯攀至高层，向右走，会发现地板有一洞(先按 0 及 ↑)。向洞下观察，会看见一条灰色的大斜坡，在斜坡与洞穴的连接处向后跳下。沿着大斜坡一直滑下。滑至接近斜坡末端时，记紧按 Ctrl 键抓紧边缘，然后放开 Ctrl 键再立即按紧 Ctrl，再按 ↑ 便会成功攀上斜坡下的天桥，立即拔枪(建议使用强力的枪)击毙一名守卫，然后沿天桥向左行。

在天桥栏杆的缺口向下方观察，会发现一洞，以大跳跃身法向此洞跳去，Lara 会由斜坡向下滑至此洞。在此洞可以拾取蓝色的匙卡，然后向左边的通道进发，沿通道进发，沿通道走可以回到长长吊梯的中段位置，以大跳跃攀上吊梯，循原路回到斜坡下的天桥，这次向右行可以用蓝色的匙卡，开启前方的闸门。

配备强力的机枪后，进入闸门，向左走至转弯位时，紧张的配乐忽然响起，此时立刻后退，大群的猎犬随即扑至，前后围攻 Lara，玩者最好以狂风扫落叶的枪法击毙所有猎犬，此处可多些使用翻身技(按 END 键)。再次向右走，会有数名杀手进来，尽量拉远距离攻击。

在走廊环绕一周，会发现有两扇门是可以转动滑轮开启的，其中一扇门

是连接上一层的楼梯,而另一扇门则是连接着下一层的楼梯。先往下一层搜索,进入后,推开门旁的木箱,会发现一控制板,当中却少了一块电路板。知道下一步要追寻的是电路板后,便继续上路。

跳入前方的水池,在左下角有一地下水道,里面有潜水的敌人,可以先引诱敌人游出水道,然后从右方的梯级爬上岸,在岸上拔枪解决他。之后可潜入水道,右转后会看见前方的手掣,立刻拨动它,接着向右转进入刚才关上的闸门,沿此水道前进,中途也有另一手掣,拨动它使陆上另一闸门开启,马上靠右边沿水道返回水面。

由出口返回上一层的走廊,向左行,转动滑轮开启另一闸门。沿楼梯直上,进入天井,会有两至三名守卫,而一架直升机正向上攀升,拔枪解决守卫并拾取其身上的道具。

通过天井进入另一房间,此处有一走廊,走廊的地上满是火炉,在第一个火炉有一地洞,内里有 M-16 机枪,而走廊的尽处便是玩者所需要的电路板。先按下走廊右方的电掣使第一个火炉的火焰暂时熄灭,立即走进火炉后的地洞,转身向前行拾取 M-16 机枪,即时攀上来走出走廊。成功后,再次按下右边及左边的电掣,走廊上的火炉会暂时全部熄灭,立即跑进走廊跳过地洞,到走廊尽头拿取电路板,便转身拔足狂奔(在此一定要争取时间,否则 Lara 会被火烧死!)。

回到电脑控制板的房间,插入电路板,使旁边的门开启。直冲入内拔枪干掉一名守卫,小心在左边有一厉害家伙,手持喷火器的杀手,必要时跳入水池吧!解决他们后,在对正入口的橙色大罐旁有一暗格,可以走进去找到一电掣,开启水池地下的闸门,然后潜入水中可以找到秘宝《玉龙》。

先返回水面,在齿轮旁的地板上拾取鱼叉,潜入水池并游入水道,当听到潜水敌人的呼吸声便转身返回岸上,找最佳的位置处决他们。再次潜入水道到达另一房间,由右边的缺口上岸,跳攀上暗格,按下电掣使另一门开启,再穿过水道折返。解决途中的潜水敌人和陆上的守卫后,进入刚开启的一扇门直达机房,按下墙上的电掣,使水池上空的吊臂移动,站在水池旁跳上吊臂下的石砖,再以大跳跃跳至对岸,爬上右方的木箱,跳下暗道,扳动机关后跳回对岸再返到上一层(原先有直升机的房间),跳进中央下陷了的平台,穿过通道中的洞穴,跳至下一层,然后要对付两名杀手,其中一名手持喷火器,被击中立即毙命(建议先解决了他,可以尝试按紧 Alt 和 Ctrl,然后按一下左,一下

右，一面攻击，一面躲开直射过来的火舌）。解决他们后，可以从他们身上取得另一块电路板，从有邪教标志的门冲出，返回水池。

虽然此房间有离开的出口，但必须要有红色的匙卡，所以折返到有水池的房间，以同样的方法跳至对岸及在墙上插入电路板，使旁边的电锯停顿。在电锯下拿到钥匙后，返回刚才的房间使用红色匙卡。装备强劲的机枪后跳下，对付那些手持散弹枪的敌人。沿路直冲，进入刚才有水池房间的另一边，轰掉守卫，在通路尽处的氧气筒下会拾得鱼叉，再由中间的门进入，经过迂回的通道，涉水而过，终于到了另一房间，解决最后两名杀手，沿梯级走至下层，会有一小门开启，进入后可以得到秘宝《金龙》和大量的子弹。然后走向中央地上的尸体，便顺利过了此关。

一架潜水艇缓缓向下潜入深海，而胆色过人的 Lara 为免野心家得到西安匕首，在没有氧气筒的情况下，毅然跟随潜艇游进深海。就在敌人发现了 Lara 之际，一只大白鲨忽然撞向潜艇，使潜艇失控而撞向礁石。此版就在紧张的气氛下开始。

游戏开始时，已身穿潜水衣的 Lara，要在有限的氧气支持下寻找出路，同时又随时受到鲨鱼的围攻，因此玩时最好先存档，然后跟随地上橙色的铁罐，游至一艘沉船旁，由右上方船身的破洞进入。

先游回水面，大力吸一口气后，立即再潜入水中，转入右边的洞进入另一房间，然后游至尽头左上方橙色的洞口。进入第二间房后，游至尽头穿过左方中间的洞，再游向房间的尽头，扳动左下方的手掣，用来开启地面上的一扇门。由此门潜入，转左，穿过接近地板的洞，然后游回水面，爬上浮在水上的木箱（按：为免窒息而死又或者成为鲨鱼的午餐，潜泳的时候最好一次转弯便能进入洞中，以便争取时间逃走。因为鲨鱼会紧随在 Lara 身后，而且不只一条。）

在木箱上向下观察，会发现水中木箱与木箱之间有一洞，再次潜回水中，进入此洞，游至右方上岸，沿通道走会找到墙上的手掣，扳动它会听到水声。循原路折返，发现房间的水已经退去。返回那叠满木箱的房间，爬上靠墙那个较细的木箱，跳攀至对面较高的木箱后，再面向左移，倾斜大跳跃至另一木箱，再攀至船舱内。在远处会看见秘宝《石龙》，但不要心急，先拔枪干掉由右方偷袭的杀手，再细心检视房间中央的地板上有四格不同颜色的木板。只要踏上木板，木板便会向下凹陷，Lara 便会坠至下层，所以先绕过木板，拿取秘

宝后，再由木板的角位上跳过，触动机关使板门开启，便可以在上方有利的位置狙击下层的守卫，然后从最接近的木箱攀下，在守卫身上拾取道具后，再爬上房内正中央的木箱，跳往靠墙较高的木箱上，便可以攀至另一间船舱内。

刚进入后，到左边扳动手掣，转身以大跳跃的方式，跳过走廊上的所有水管（按：可以转身后一直紧按 Alt + ↑，直至跳过三条水管为止），转左跳过最后一条水管后，攀上左边的门进入（注意：此门是有时限的，所以要把握时间）。潜进水中进入大房间，在地上可以得到秘宝《玉龙》，但是 Lara 可要面对一群如狼似虎的食人鱼及面目狡狞的大白鲨。

从水底获得秘宝后，返回水面，沿着出来的门直去转右，在前方走廊的左边，玩者会到达一条布满火炉陷阱的走廊，而右边会有一道比较暗黑的通道，选择此通道进入，在中间转角位置有楼梯可以攀上，找到手掣并扳动它，使走廊尽头的一扇门开启。经过有火炉的走廊，转右直去再转左便找到这扇门，扳动里面的手掣，令前两个火炉的火暂时熄灭，尽快返回有火炉的走廊，在第二个火炉旁有一手掣，扳动它然后立即离开此处（因火焰很快会重燃）。

再次穿过暗黑的通道，转右直去，此时在你的左边就是刚才拿秘宝《玉龙》的入口处，旁边会开启另一扇门，进入此暗格后，请先存档，因为接着你要和时间竞赛。扳动手掣，走廊深处的一个火炉会暂时熄灭，转身走出暗格，一直向右走，穿过刚才暗黑的走廊。靠右行，进入尽头另一暗格，扳动墙上的手掣后，走廊上的火焰会全部熄灭（约 10 秒），立即转身拔足狂奔，便可以安全地通过火焰走廊。

（提示：当扳动了第一个手掣后，由于要争取时间去扳动第二个手掣，所以建议除了要一边走一边跳过地上的水管外，不要浪费时间爬上暗格，只要跑近暗格约一个方格时，按 Alt 直接跳上暗格，这样就可以省回数秒时间。）

成功穿越走廊后，当然要先存档。扳动左边的手掣使前方的大门开启，配备了鱼叉就跳进水中，干掉碍事的食人鱼。Lara 此刻又要争分夺秒！深深吸一口气后潜回水底，从上方天花板中央的门口进入第一层，再从左上方的门到达第二层，然后从右上方的门进占第三层，但第三层天花板上的门是上锁的，所以先扳动下方墙上的手掣，使最低层的一扇门打开，内里有开启最上方的门掣。原路折返回到最低层，发觉已经不能从原先的入口处上回水面，所以要把握时间进入暗格并扳动手掣，而在此时旁边的另一道门竟突然打开，秘宝《金龙》就在眼前！究竟是拾获秘宝或是争取时间游回水面呢？就由



玩者自行决定。拼命地游呀游！游至最高一层出口后，终于可以松一口气。

（提示：潜泳时，要留意转弯千万不要按紧 Alt，倒不如先停下来，按方向键移至最适合的位置再按 Alt。如果在游回水面途中不够氧气，可以利用药包保住小命，然后快手游回水面。）上岸后，沿通道走进一间大房，由乱石上滑下，沿途在墙壁搜索。找到地洞后，不顾一切跳下去，进入一间充满乱石的房间，在四周墙壁搜索，会找到一木箱，把它拉出来（拉 2 次），爬上木箱再攀至上一层，在此可以发现手掣，扳动它会听到强烈的爆炸声响，而地面也震动数秒。跳回下一层，发现乱石山的位置会有所不同。在左边的天花板上会有两个出口，而在前方尽头则有一扇开启了的门。

先往左边最接近的出口，由于铁梯已经断成两截，所以必须由出口跳攀到上一层，沿右边的墙跳上斜坡，再攀上最高的平地，慢步行至中央，向左边 45 度助跑跳至一处平台，便可以顺利到达高处的门口。进入后扳动手掣，成功会听到水声。回到下一层，前往天花板的另一出口，跳攀到上层的房间后，沿左边墙走去，直至可以爬到上方的出口。进入后扳动手掣，使另一房间水中的门开启，同时会有潜水杀手游出来。返回下一层，沿着左边的墙往最后的出口，进入后经过迂回的通道，到达水池旁，不加思索跳入水中，击退强敌并进入已开启的门，向左游到出口上岸，解决两名守卫（先对付那个持散弹枪

的家伙),然后扳动墙上的手掣,便可以安然过关。

承接上一版图,穿过通道后,到达一水池,跳进水里,拾取水底的鱼叉,解决由水道走出的潜水敌人。沿此水道游至出口,爬上水面,在平台上取得一大药包。向后滑下斜坡,到末端时抓紧边缘,再放开手,掉落在破裂的地板上,然后再下坠至一间房间中。掉在此处必然会有损伤,刚才拾取的大药包便大派用场了。

在准备闯进前方的大堂时,先杀掉两名可恶的守卫,搜获他们身上的道具后,再昂然进入。先往左方搜索,在墙角位有两件家俱阻碍前进,跳过家后,燃点照明弹,会发现天花板上有一入口,爬上去就要准备对付持枪的敌人;走至通道的末端便跃下去,可以找到秘宝《石龙》,爬回通道,又要应付另一名持枪守卫。

回到大堂后,在右上方可以找到可移动的木箱,拉开第一个木箱就会见到给遮盖了的箱子。先把第一个木箱推进后方的空位,然后拉出第二个木箱,通往浴室的秘道便会出现。先别急着前往,把第二个木箱推向左方空位,以便腾出空间,再把第三个木箱拉出,并把它推进往浴室的通道,在右边就会见到往大厅的通道。

持枪进入往大厅的走廊,不过要先轰掉三名碍事的守卫,可以先引诱两名持棍者走出大堂,利用远距离攻击处决他们,再往走廊集中火力对付持长枪的警卫,得胜后在他们身上搜得药包和道具。

大厅处要小心应付二楼的狙击手,在边走边开火时,亦要注意左方地上的玻璃陷阱。往入口的右边走,会走进一间布满玻璃陷阱的房间。慢步走入玻璃阵,背向地板上的洞穴,向后退并抓着边缘,可看见下方有一暗格,放手堕下再抓着暗格的边缘,然后攀上暗格,在尽头处得到钥匙。取匙后,移步至边位处,跳攀上对岸没有玻璃碎的地板上,快步返回大堂。

拉开左边通道的木箱,再把它推进刚才的通道,进入浴室后在左方尽处的两张破椅后方,使用刚取得的钥匙打开门锁,旁边的门应声打开,按下面里的手掣,使后方的两扇门打开,杀死由此门冲出来的守卫,然后进入并扳动手掣,使大厅二楼的一扇门打开。在离开前,别忘记先关闭刚才开启的两扇大门。

移开木箱,再次进入大厅。先往右上方那处有隆起的地板,步行至最高处,垂直跳攀上二楼,向左方走至大石柱,背向一楼后退抓着边缘,向左攀移

直至可以攀上平地，可以看见刚打开的一扇门，先别心急进入，继续向左走，用同样方法攀过另一大柱，别忘记在守卫身上拾取子弹。靠左走至近入口处的上方，行至缺口时，以大跳跃身法越过下方的玻璃陷阱，攀上对面并在地上拾取铁环。得到所需道具后，现在可以往二楼的秘门进发。

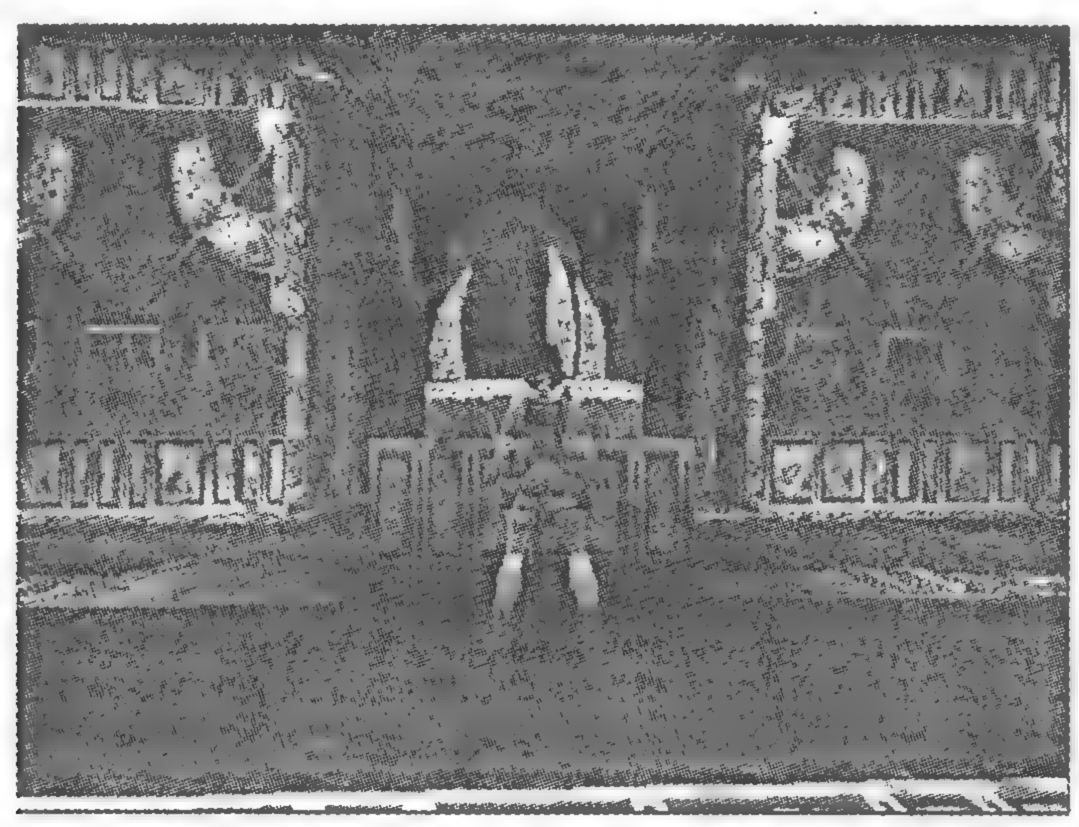
沿秘门的通道向前走，会到达一条有多扇门的走廊，暂时可以开启的只有转动滑轮的两扇门：左边的是空房，右边房内的墙上高处有电掣，而房中有两个可以移动的木箱。先把地上的木箱移动至另一木箱的下方。从此木箱爬上把电掣按下，开启上方的一扇门，再把第二层的木箱拉出，爬上去就可以进入此门。继续沿通道走，走至最后的房间，杀掉当值的守卫，拉出唯一可移动的木箱，在原先放置木箱的位置便可拾得钥匙。

拾得钥匙后，把木箱移至把手的下方（把手在铁门旁），爬上木箱并扳动把手，使旁边的门打开，移动木箱至门下，爬上木箱便可离开。返回走廊，使用钥匙开启空房对面的房门。

进入后，把木箱移至石路的末端，爬上石路，把尽处的木箱拉出，右方会出现一条通往大房的通道。前进不久会看见前方有四块摇摇欲坠的烂地板，行至最接近的烂地板，（按 Alt + ↑）跳上破板再立即（按 Alt + ↓）向后打后空翻，此举可使前方斜坡的机关开动，导至铁桶快速滚下。如果刚才只跳过烂地板，就会给滚下来的铁桶压死（重复以上动作，直至使全部铁桶滚下来为止，这样原先的破板踏上去也不会再下堕了）。然后，Lara 跳过烂地板下的火炉，往右边走，会看见上方可以上去。真是遭殃！铁桶竟然迎面滚来，马上向后退下（按：先抓一下斜坡边缘可以减少落地再起身的时间），再向旁边侧跳就可避过此劫。爬上通道，便可拾取秘宝《玉龙》。

由通道返回原处，继续向前走，杀掉由左方出口而来的守卫，到达一间房（下层有水池），由中央地板开启了的闸门跳至船上，再跳进水池，游至破梯旁并扳动水中的手掣，使上层右方的门开启。由于此门是有时限设定，所以要尽快返回上层进入此门，按下内里的手掣，使另一扇门打开。进入前请先存档，沿斜坡滑下至接近下方的尖刺陷阱，立即跳往前方的斜坡上（Alt + ↑），一直按紧跳掣，踏上对面的斜坡后，转按 ↓，使 Lara 重复在两条斜坡上打空翻，不消一会下方的铁门会关上，Lara 便可以踏着铁门爬上旁边的出口，进入后顺手按下电掣。返回有船的房间，向前方的出口进发。抵达大厅的三楼，先收拾下层的守卫，再往左方走，按下墙上的电掣，开启往下层的闸门，此闸

也有时限的，尽快环绕一周至闸门，然后由闸门攀下。



在第二层可以拾取第二个铁环，与及刚才守卫身上的道具。在此环绕一周可以找到墙上的电掣，立即按下使水池的水退去。在此层环绕一周直至听到当一声（意味上层的门已经向下开启），立即走到高台处攀回上层，因为此门也有时限的。

返回退了水的房间，这次不要直接跳至甲板上，因为水池的水已经退却，所以必须抓着入口的边缘向下攀，找到有滑轮的门后将其开启及进入。

沿通道靠左走，地板上的活门是进往浴室后巷的必经之路，前方可找到第三个铁环，后方可以开启通道中另一扇门（如果之前忘记先关上浴室的两扇门，现在应先按下门掣，返回大堂再进入浴室将之关闭）。经过活门回到大堂把可恶的杀手干掉。拾取道具后，直出至没有水的泳池（最初由烂地板堕下处）。

在泳池的右前方，地板上有一扇开启了的活门，跳进水中，拾取左方的药包，再向前游，在通往上方的水道时，最低处墙上有一把手，扳动它并向上方一直游，便可以经活门上岸。三名危险人物正等着你，其中一名是这关的"大佬"（穿牛仔裤者），用你的 M－16 尽快干掉他。拾取由他们身上而来的战利品，并在右方的墙上由左至右使用三个铁环，使旁边的火炉熄灭。跟着便可

以顺利把木箱拉至对正上方的出口，爬上去进入暗格，扳动手掣，听到一声巨响便返回出口，发现先前悬在半空的铁柜掉在地上，以大跳跃跳上第一个铁柜，接着以大跳跃抓紧边缘，徒手攀上另一个，一直跳至尽头的出口。

沿路直去，涉水而行并杀掉食人鱼，然后潜游至另一面。到了暗黑的通道，沿右方游至上岸便得到鱼叉，再到左方游至上岸，拔枪击毙守卫，向前行会经过上了锁的舱门，然后到了船舱，在右方有一排窗户是可以见到海底的鲨鱼和其他海洋生物。沿右边直行，会找到一间用滑轮开启的舱门。进入后按下门掣，立即转身走至对面开启了的舱门（又是有时限的门），在里面可以拾得照明弹，把内里的铁箱推向墙边，可找到一门掣，按下使通往海底的暗门开启。沿左方搜索可在通道尽头找到此门。

跃入水中，立即转右，尝试避过鲨鱼的追击（建议跳水前先持照明弹）。沿右方前进，转右，当看见右方是刚才船舱的一排窗后，不断游至可以向左转弯，在左方大石后面，可以拾取所需的钥匙（请务必注意地面的水草，钥匙就是在两条水草中间。由于大群鱼不时向你攻击，所以游至钥匙的位置要准，务求一按 Ctrl 便可离开）。

继续靠右向左绕过大石后，留意上方会有出口，从此处攀上就可松一口气，亦可得到秘宝《金龙》。然后一鼓作气游回最初的入口（提示：由于鱼群的速度快，数目又多，所以应避免停下来攻击，尽快拾取必需品便回去，并注意用药包补充能源）。

由活门攀回岸上后，涉水到对岸出口，回到最初经过上了锁的舱门，使用钥匙进入并按下墙上的手掣，使船舱中（有一排窗的那间）的活门打开，由此门跃下，便可以向前推动铁箱，爬上后扳动高处的电掣，使舱内天花板的活门开启。爬上活门沿路直走，会到达一处大厅（中央有水池，旁边有尖刺陷阱），先拔枪对付下层的杀手，再进入此层的暗巷，可找到 M－16 子弹。然后从安全的位置跃入水中，解决两名蛙人。回水面吸一口气后，向铁桶的方向游去，会在附近发现一道石隙，由上方游进此隙（必须小心隙中的黄色大鱼），经过迂回的水路便可过此关。

承接上一关，Lara 依旧在水底潜游，游进大洞口，在左方拉动手掣，使远处天花板的活门开启。由此门上岸，经过高低起伏的走廊，就在离开之际，一名守卫突然杀出，立刻拔枪解决他。进入机房，走至尽头，攀上右边的平台，会看见上方高处有一手掣，暗示你将要下一番工夫才可到达此处。

要走出此走廊，必须小心从左方滚来的铁桶，所以踏出走廊后立即后退至走廊，待铁桶在眼前滚过后，就可向左方走。处决一名守卫，进入有火炉的房间，其中有数个火炉的位置较高，从左边爬上火炉，小心翼翼地转身面向墙，当然不要触及火焰，赶快抓着上方的隙位，然后向右方攀爬，直至可以安全着地。拨动墙上的手掣，把火炉关闭，再攀至左上方的通道，把内里的手掣扳动，使机房的蒸气炉向下移，再跳进房间中央的洞口，沿通道回到机房。

在机房处，可以看见蒸炉由低至高通向高处的出口，爬上尽头的平台，跳攀上第一个蒸炉，再跳上第二个，然后先退后一步，再跳下便可安全踏上第三个蒸炉。步行至边缘，跳上最高的蒸炉，以大跳跃跳至右方的平台，便可拾取秘宝《石龙》，再跳攀回蒸炉处，轰掉在入口的守卫再跳进里面。

一直沿通道向前走至尽头，把木箱连续向前推三次。走入左方暗格，同样把内里的木箱向前推，从左方跳下把先前拨下的手掣扳向上，使蒸炉移回原处。从刚才跳下的地方，攀上回到移动木箱的走廊。原路折返机房中层的入口，再次跳攀一连串的蒸炉，到了最高的蒸炉便向右大跳跃，攀上有手掣的平台上，拉动它再以大跳跃(斜跳)回到蒸炉。

原先有火炉的房间已被注满了水。回到此处，游到铁桶上方，现在可以拨动墙上的手掣，后方的大门立时开启。入内要小心潜水敌人，引诱他到出口处，上岸解决他或在水中用鱼枪对战。再次游进刚开启的门，潜进左方的洞会直达海底深处，而天花板的活门是上了锁的，所以必须先找寻开启活门的手掣，而此掣则位于左边的石隙中。游进石隙后，继续靠左游，会发现前方墙上有手掣，但要小心由右边山洞窜出来的大鳗鱼。扳动手掣后，快速游至天花板的活门，要留心天花板上有三个活门，一个是回到刚才的入口，一个是进入空无一物的山洞，而你要去的是出口四边也生满青苔的活门。

上岸后，立刻拔枪与守卫展开激战，沿着房间中央的小路走至手掣处，扳动它来开启对面的闸门。进入此门后，向左方搜索，发现墙上有两个手掣。先扳动右边的一个，会看见后方的铁板向上升起，再扳动左边的手掣，同样令后方的另一组铁板升起。以大跳跃向铁板跳攀，抓紧铁板并向右边攀爬，就可以避过下方的玻璃陷阱，同时攀上左方的平台，扳动内里的手掣，使外面大房的天花板活门向下打开。

离开此地，走到左前方活门下，首先面向墙壁，此时左右两边都是斜台，以侧跳身法先跳向左方斜台上，按紧 Alt 及放开方向键，Lara 会自动跳向右边

的斜台。跳向右上方位置,按 Ctrl 抓着上方平台的边缘,攀上平台再跳至对面,沿输送管走至木箱。拉开阻路的箱子,跳回输送管再向左跳,抓着边缘向左攀至尽头可返回平地,在此转身会看见对面墙上有一秘道。跳上秘道,沿路可通至房间另一方的输送管上,沿输送管走至左方尽头,以大跳跃身法跳至对面的入口。循此路直去,枪击由右方冲来的守卫,进入刚才守卫出来的暗格,向下望见到玻璃陷阱,而秘宝《金龙》就在陷阱前方不远处,故先行近边缘再向前跳下,便可避开陷阱又可获得秘宝,慢行踏上玻璃陷阱再爬回通道。

沿通道前进,滑下斜坡,小心避过途中的烂地板,再涉水而行,拔出鱼枪杀掉水中的鳗鱼,此时从右边窗户可以看见秘宝《玉龙》在海床上。靠窗边步行,直至踏上较低的地板时,在此处站立一会儿,脚下的木板才会堕下,顺手解决另一条鳗鱼,再从身下的洞游出海床,便可拾得玉龙。

继续靠窗户前进,直至有两个斜台阻路才停下来,于是从两个斜坡之间,斜跳入内,但身下的地板亦会随即下堕,故立即向上跳并抓着上方的大隙,再向右攀直至可以攀上平台(按:由于整个房间的地板也是被压得东歪西斜,所以必须利用烂地板起跳,抓着隙位向右攀)。向上方步行,进入有多张睡床的大房,轰掉碍事的家伙,走至上一层的小室,推开在梯级中的木箱,进入一所大堂。杀退守卫,走至大堂的下方,在黑暗中将木箱拉出,并爬进内里可找到剧院的钥匙,务必小心此关大佬的偷袭。爬回高处,与大佬交战得胜后,爬上放在大堂的木箱,在箱顶向 45 度作出大跳跃,越过栏杆回到上层,走至梯级处把木箱拉回原处后,再向后拉一次,由木箱跃下来的位置跳至下层。走上梯级并进入木箱后的门口。

来到剧院门前,使用钥匙开启大门,沿左或右边的梯级走,此处有两名守卫。到了剧院的观众席,干掉旁边高处的敌人。跳攀上高台,进内按下电掣,使舞台上的廉幕升高少许。进入舞台内部,拉出木箱,由木箱爬上墙;到了墙的另一面,点着照明弹及跳过陷阱,按下墙上的电掣,使刚才的大堂下半部注满水。回到房中,对付另一位大佬,最后跳进水中游至对岸,向前走便可过关。

终于来到沉船之卷的最后一版。游戏一开始,Lara 便要对付从右边而来的敌人,包括守卫和火枪手,拔出机枪尽快解决他,否则被火焰喷中,必定烧死无异。拾取守卫身上的药包后靠右前进,便可找到 Grenade Launcher(榴弹炮)的弹药,然后折返至入口处,由右边跳到下方的水潭,避过在水中徘徊的

鳗鱼,从左方的平地上岸,再拔枪招呼它们。靠左边攀上乱石,到右边拾取钥匙(遇到倾斜的石,可以跳过它)。

钥匙到手后,跳进水中并面向船舱,在左边下方有一石隙。游进去,转右在左方会发现洞口,内里很容易找到上岸的出口。上岸后枪击冲前的守卫,循守卫前来的方向走,跳过岩石,消灭右上方的火枪手。在火枪手的位置有一活门,踏上去会堕至下一层的通道,可惜在此并没有出口,爬回上层,找到房间中央的木箱。首先把第一个木箱推向其余三个叠在一起的木箱旁,之后爬上去,把最高的木箱推向前,用意空出下方木箱的位置,完成后跳下来,把第一个木箱拉回原处,再到另一边把木箱推向外,然后将后面的木箱拉出,终于找到一扇铁门,用钥匙开启它吧!

进入后,毫不犹疑跳进水中,向左游至尽头,在右方墙上有一把手,扳动它使原先通道中的天花板的活门打开。原路回到通道,小心途中伏击的枪手!进入通道爬上楼梯,扳动右方的手掣,令原先房间的水退却。再次进入房间,攀下去走到尽头会看见有木箱阻塞通道,于是拉开木箱,进入迂迴的通道,再爬上岩洞处。

岩洞的左边门口竟被螺旋桨阻塞着,所以只好向水中进发,避开潜水敌人的狙击,从左方上岸,在木箱后方立即有守卫冲上前来,先解决岸上敌人,再攻击游近水面的潜水敌人。不忘在箱子后面拾取鱼叉,又再次回到水里,游到中央的高柱,潜进水底,在水草丛中,可以找到秘宝《石龙》。

回到左边岸上,直行至洞穴的深处(遇到斜坡可以跳过),走进给岩石遮盖着的通道,小心狙击手的伏击。沿通道直入,暂不要转入左边通道,拾取大药包后,先检查一心下自己的生命值是否全满,否则就要使用药包(因为接下来由地洞跌下必定受伤)。行至旁边的地洞,先往下望,会看见先前在水中的橡皮艇,艇上有一木箱,选择靠近较高的木箱为登陆点,背着地洞向后退,先抓着地洞的边缘,再跌下至木箱上(生命值竟被扣了一大截),立即拾取旁边木箱上的钥匙,然后准备猎鲨行动。

在橡皮艇上,会看见有两条大白鲨在刚才秘宝的位置出没,在艇上用枪射杀它们;如果见它们的行踪就先回岸上再次搜寻。返回刚才的通道,今次转向左边走,从生满青苔的平台一直向上攀爬,到了最高的一层便是沉船的甲板,此处会有守卫当值。沿左边走,到了甲板边缘位置,向下望可以看见下层甲板上有一个泳池。想尽办法引诱下层的敌人出现,拔枪攻击火枪手。攀

至下层泳池旁,杀掉水中的鳗鱼,跳入水里向右方角位游去,活门会自动打开,潜水敌人会准备向你暗算,不要和他斗缠,游回岸上,一枪了结他,再次游进活门,会得到秘宝《金龙》。

在泳池旁两侧有些弹药道具放置在木箱后和露台上,有时间记得拾取。由右方攀至下层,步行至甲板的边缘,会发现下层有一个高起的平台,而四边是不能着地的斜台,斜斜地以大跳跃登上平台,再来一次跳攀上对面的死胡同,右边可以看见秘宝《玉龙》。先别心急取之,应再以大跳跃登上橙色的屋顶,原来此处乃是一个大货仓,向下望会看见最先移动到的木箱,不过现在已无实际作用,应行至屋顶的尽头,然后背向式抓着屋顶的边缘,放手掉下去时,再抓着中间的隙位及爬上去。望向右边的墙壁,发现一个缺口,以大跳跃登上此墙的缺口。

沿缺口走进通道,直走至尽头,跳上较高处,用一连串的跳跃动作,由左至右大跳跃上平台,连续跳至斜坡上的平台便可到斜坡的最高处,两名守卫会随即冲来,尽快解决他们。出了山洞后,在最佳位置以大跳跃跳攀至对面的屋顶,直行至边缘,向左跳至另一间屋顶上,由活门跳下,杀掉内里的碍事的守卫,并拾取道具,沿屋内的通道找寻出口,找到后门会自动打开,但小心外边两名偷袭的杀手。拉出门口旁的木箱,走进暗格并按下电掣,使另一房间的铁门开启。立即向此房间进发,使用从橡皮艇找到的钥匙打开此门,点着照明弹,靠右走至墙上的电掣处,途中踏过烂地板会堕下,不要停留在地板上,否则会给尖刺杀死的,避过左边的烂地板,不过离开后则可踏上。

抵达刚开启的铁门,沿楼梯直上攀至岩洞,靠左行,不时向上观察,跳攀上发亮的平台,再跳过对面,直行跃下至沉船的最高处,就可以拾取钥匙。然后一直攀下,回到刚才看见《玉龙》的死路,以大跳跃跳攀至左边的隙位,向右边不断攀,慢步避过地上的玻璃陷阱来拾取《玉龙》。攀回地面,向下层橙色屋顶的货仓望去,会有两名火枪手向你攻击。干掉他们后,大跳跃至木箱上,小心受伤,便可以一直走至最后的闸门,用刚拿得的钥匙开启此门,内里可找到另一关键线索—神杖。

Lara 拿取了塞累甫(Seraph)的石像后,便驾驶夺取回来的飞机,到西藏去寻找线索。

可惜祸不单行,飞机在接近目的地时发生故障,身手不凡的 Lara 当然能及时逃离机舱,并借助降落伞避过此劫。

游戏开始时，身穿厚毛大楼的 Lara 从斜坡高处滑下，而立即迎接你的是一只大鹰，拔枪解决它后，从旁边的通道离开。先跳上斜路，再靠左踏上雪路，打算滑下去时，会看见前方的大雪球正向你滚过来，靠左一直向前冲，配合时间跳过较细的雪球，并在左方的通道回避第二波的雪球攻击。

待一切平静下来，便继续向前走，爬进山洞会发现高台前方有一层薄冰，靠右边助跑向薄冰跳去。穿过薄冰后，马上按紧跳掣在右边平地着陆。沿通道走至山腰岩洞的出口，击退两只饥饿的大鹰后，不妨向下看看，在两座山峦之间有一条河流，而在对面的雪山上会有一架电动雪车。

玩者记紧不要在此处跳进水中，应先背向河流向下攀，抓着边缘然后放手，在掉下的途中会踏在斜坡滑下，再抓着斜坡边缘，便可安全着地。走进旁边的岩洞内，转左后，跳过小水池，到对面的通道去，不过要先避开由岩洞顶掉下的冰柱，方法是跳上通道后立即打后空翻回到原处。沿此通道靠左行，跃下走到大岩洞前，靠左行，在水浅的位置向前跳，使洞顶的冰柱掉下，立即施展后空翻绝技避过冰柱，然后涉水而行，来到河流的另一方。

为了要登上河流左方的雪山，首先跳向岩石上，再助跑跳至放置了大药包的岩石上，继而跳向旁边的平台上，再从此处攀上雪山。在雪山高原上先对付两名雇佣兵，并到右方拾取秘宝《石龙》，然后骑上电动雪车，向后方的山洞驶去，途中可以用雪车撞向洞中的杀手。

当你穿过山洞来到空地后，先下车走至右上方的山洞，不过入口却被两个木箱阻着去路，于是玩者要从旁边爬进山洞，把木箱移至旁边的窄巷，当一对雪豹出现时，便拔枪向它们狂射。返回空地处，再次驾驶雪车直捣黄龙。先往空地中间的斜台，向右边飞驰越过通往山洞的斜路，沿通道向左直驶，直至看到通向左边的斜台，驶过去飞越一个较大的缺口。一直向左转，飞过其余两个缺口，便到了通向山洞的斜台，一直向前驶，踩尽油门飞入山洞(提示：每飞越一个缺口，请务必存档一次，而且雪车必须直线行驶上斜台，然后驶至尽头才起跳)。

顺利进入山洞后，另一考验又等着你去破解，Lara 必须驾驶雪车飞越大峡谷。先把雪车靠左驶，由左边的斜台向右起跳，在对岸中央的较低处着陆，然后继续沿左边驶。要避免在前方的悬崖处跌下，应弃车步行，靠左行会找到一道木闸，不过此闸是上了锁的，唯有用大跳跃越过峡谷并攀上右边的悬崖，在山洞攀上冰墙，在秘室扳动门掣。原路折返，小心在悬崖附近徘徊的雇

佣兵。再次驾驶雪车,由刚开启的闸门穿过隧道,再越过长长的冰桥,进入一个山洞并干掉两名雇佣兵。下车后,步出山洞可看见前方的断桥有一个非常大的缺口,而右边平台则有秘宝《玉龙》。以大跳跃爬至平台并拾取秘宝后,再返回雪车旁,高速飞越断桥下的大峡谷。

下车后,沿悬崖边慢行至右边的斜坡,惊动斜坡上的雪球滚下来。当前无去路时,便向前以大跳跃攀上对岸,不要跳向左边的岩洞,因为此处峡谷的距离太远。继续靠左走,可以开启闸门进入山洞,不过却一无所获,先回到斜坡处,45 度斜跳至冰梯上的斜坡,滑下时抓着斜坡边缘,便可爬下冰梯,抵达悬崖墙中的山洞后可找得钥匙。

跳下地洞继续前进,拔枪射穿冰墙,杀掉躲在冰墙后的雇佣兵,在左边出口小心头顶跌下的冰柱。打开木闸穿过山洞后,会到达断桥下的大峡谷,从旁边的冰壁攀爬回冰洞内,确定所有雪球经触动而滚下来后(编按:方法是爬上冰梯上的斜坡再滑下),便可以驾雪车从斜坡处驶过,靠右方去,穿过石柱而进入山洞后,下车在入口旁用钥匙升起木桥,再驱车绕路。

驶过木桥后,在警告牌前下车,向前慢行,当听到雪球滚下的声音便立即向后连续打后空翻。进入雪洞,不久前方会发出巨响,前方的路给雪崩弄出一个大缺口,于是在左边 45 度斜跳上,在雪地滑下时,抓着悬崖边,攀至右方直至可以爬上来。向前走,左方的出口可返回刚才有木桥的山洞。

由于雪崩的关系,左方的地形将会有所改变。在凹凸不平的雪堆下,找到木屋的钥匙,但就在此时,一名骑着雪车的杀手,不由分说用机枪向你袭击,而且还会企图用雪车撞你,唯有边走边还击。虽然得到雪车,但是循原路折返已经不能再驾车飞越大峡谷(因为这边断桥的斜台较低),只好再经刚才冰壁上的山洞,回到断桥下的峡谷底。走至对岸的冰壁(冰壁下有弹药,小心后方的雪豹),攀上冰壁后跳回断桥,由原路折返直至回到木屋处(最初夺走雪车处)。

回到木屋后,使用钥匙入内拿取 M-16 子弹、机枪子弹和药包。扳动把手使外面的木闸打开,同时数名厉害的杀手自山洞走出,尽快离开木屋,皆因出外可利用多些空间回避及还击。好不容易解决他们后,当然要在他们身上拾取道具,然后进入山洞,转右跃下,立即到右边爬上高处,拔枪等待乘雪车的杀手,在此有利位置加以狙击。

走进洞穴的深处,来到悬崖边,跳向左边的滑石,抓紧边缘,向右攀至对

岸,再从右边冰壁向下爬,着地后立刻向左侧跳跃。避开所有雪球后,便可以安全地拾取秘宝《金龙》。

爬回悬崖顶,继续向前进发,步出山洞后立即爬上右边的岩石上,拔枪对付两个驾车的杀手,并夺去他们的雪车。到了山洞的尽处,把木箱推入通道,立即折回雪车旁对付从内走出的敌人。接下来驾车驶入通道,转右在悬崖边下车,拔枪杀掉山谷下的恶贼,然后驱车向崖边冲去,自然直堕水中,雪车随即变成火球,Lara却侥幸在水里安然无事,从右边上岸走进通道便完成此关。

此版Lara来到西藏的寺院继续追寻西安匕首的线索。开始时,一班雇佣兵已经到了寺院并且与寺院的武僧在门外展开激战,所以不妨隔岸观战,其后只需应付余下的敌人,然后从杀手身上拾取道具。由于寺院的大门已经关闭,所以只有从墙梯爬上横梁,小心空中飞来的乌鸦,射杀它后,跳往梯旁的平台,再跳攀上对面,直行,向右斜跳上小石山,向右慢行,拔枪轰掉空中飞来的乌鸦,直至不能向前行,便跳上斜坡滑下并抓着边缘。之后会看见下方有一石隙,于是跌下去并抓紧石隙,攀至左边,踏上寺院二楼的平台,拔枪破窗而入。

进入寺院的书房后,一名僧侣会由通道冲出来,由于他们只是手持长矛,所以应该拉远距离攻击,建议边打后空翻边攻击。沿僧侣出来的通道走,会看见上了锁的大门,先进入通道尽头的房间,会有一杀手破窗而入,解决他后,穿过窗户可以在露台拾取弹药。然后往左边的侧门,当看见冲出来的武僧,立即转身返回通道,待另一名杀手追至,让武僧助你干掉杀手,才开火解决武僧。

进入房间后转右爬上墙梯,到达寺院大堂二楼的通道,解决守卫着钥匙的武僧。在中央的位置拾取钥匙后,慢步走近斜路,当有巨石滚下时,向旁边侧跳,走上斜路,由斜路走出时,左边会有巨石滚下,立即后退,待巨石滚过后,向巨石滚下的地方走去。从巨石旁边转右,爬墙梯至下层,找出藏在墙中的木箱,把木箱推入,然后原路折返。走上斜路,到了水池后(最好跳入前先存档),助跑跳进水池。由于水流非常急促,所以应尽快靠墙游进水底的通道。上回水面,松口气后向前行,跳入另一水道,在暗黑的水道燃点照明弹,沿水道涉水而走,需要经过一条有数扇活门陷阱的水道,顺利经过水道后,便可爬上墙梯。

爬上墙梯后,左边会有一名武僧,暂不须理会他,立刻冲入前方的黑暗房

间，这里会有两名杀手，就让武僧助你应付其中一名。当所有的敌人倒地后，燃点照明弹，跳过烛台，在左边的平台上拾取法轮，刚才的两层烛台会燃起火焰，站在平台靠近墙，以大跳跃跳过两层烛台，便回到外边，把近墙的木箱拉出，便可离开此处。

经过刚才有滚石的斜路，回到二楼上锁的大门，用钥匙开启大门后，直冲进内，暂不要作出攻击，待所有的武僧和杀手出现，并且展开激战时，玩者便可坐收渔人之利，最后只需应付余下的敌人。激战完毕后，向向右边的门进发，进入后要经过有剃刀陷阱的通道(在距离剃刀半格地板位置起跳便可)，经通道中的入口进入，解决护卫钥匙的武僧，成功获得钥匙。回到大堂，由大门直出，转左进入杂物房，在窗户的木门使用钥匙，在内拾取红色的小钥匙。

由大门右边的侧门进入，配合时间，穿过死亡滑轮陷阱，开启小门，沿楼梯直上，会看见一条有烈火陷阱的通道，而在旁边有两尊金牛石像。从两尊石像中进入转右，找到手掣后，扳动它使火焰暂时熄灭，立即往火焰通道(提示:要在烛台前一步的位置起跳，记紧停下才跳，不要助跑)。穿过通道后，向左走进空地，待武僧和杀手混战后，拾取道具，扳动墙上的手掣，使地上的活门开启，跳进内打破玻璃门，拾取两块菱型的小石，向右走，扳动手掣，使天花板的活门开启，爬梯回到空地。

返回火焰通道的后方，沿梯级走，看见另外两尊金牛，在其中间的小木箱使用菱形小石，令后方的巨型太阳标志移后，然后从此处进入，把左边墙上的木箱拉出两次，进内便可拾取第二个法轮。然后回到大堂进入右方第二扇门，爬上墙梯，以大跳跃攀上巨型神像的左手，爬上有火炉的平台，大跳跃至神像的顶部，从顶部爬至右手的部分。行到尽头，可看见墙上有一暗格，跳攀上去，使用菱形小石，使神像内部的地板活门开启，由神像的正面滑下地面，绕至神像的背面，攀上暗格可拾取《金龙》。

由神像的左边出口进入通道，前往右边的房间，解决武僧的纠缠后，把左边的木箱向右拉出两次，然后拉出被遮盖着的木箱，在此可拾取子弹。走至酒桶旁把木箱推至门旁，再拉至遮盖着出口，把第二个木箱拉回原处，于是爬上木箱把顶部的木箱拉出，可以拾取鱼叉。然后回到走廊直行，解决两名武僧，转入左边的门，看见水池，解决另一名武僧，然后跳进水中，在水中找到墙梯后，在旁边有暗格，游进可拾取《石龙》。

现在玩者可以返回大神像的底部，跳进活门，沿通道走，在木栏旁找到手

掣,扳动它后,前方的门便开启了,进内会看见墙上渗出大量的水,于是把木箱由内推出,塞着墙上渗水的缝隙,回到刚才拾取《石龙》的房间。找出木箱,推开它后,会发现第三个法轮。

然后回到大堂神像右边的通道,走到尽处,会看见左边有一条多重陷阱的通道。先解决从后偷袭的雇佣兵杀手。面对这么复杂的陷阱,真是有点头痛。首先在你面前的火炉会因你的移近而暂时熄灭,就在此刻步行至边缘,避过摇摆的铁钉球,跳进地下的小隧道,爬上平台,等死亡滑轮过了的一刻,跳过对面,另一个火炉也会暂时熄灭,同样跳进隧道爬上平台,最后避过死亡滑轮,便可拾取钥匙。而在死亡滑轮的左边深处有一通道可以拾得《玉龙》:首先待滑轮滚至右边,便走至左边通道的回避处,重复以上动作,来到走廊深处(小心活门陷阱夹死你!),通过所有活门便可拾取《玉龙》。

回到大堂,前往左边墙上的锁头,使用刚得到的钥匙开启地上的活门,穿过地下通道,爬上来后,可到右边扳动手掣使大堂左方的大门开启,但必须小心武僧与杀手。回到左边的出口,进入荒漠地带,沿路走直至找出通往上层的墙梯。到了上层后往右走,看见峡谷上的吊桥,拔枪解决空中飞来的乌鸦和对岸的杀手。过了吊桥向右走,看见另一建筑物,便靠右边岩石攀上,以大跳跃跳至建筑物的顶部,由活门进入,在内可以拾取第四个法轮,扳动门掣,出外,请小心杀手。

返回大堂神像右边的通道,进入叠满木箱的房间,走入深处,跳过地上跌下去的活门如果跌下去便爬墙回到通道),转右后往左边的通道走至窗户(小心后方的数名杀手),先破窗而出,到了空地后,往左边墙上的手掣,扳动它,使刚才的杀手进入。一场大混战后,往墙梯一直向上攀,经过数层后,在最顶的一层可找到第五个法轮。

集齐五个法轮后,回到大堂往神像的左边走,进入房间后,在没有法轮的位置,放上法轮使前方大门开启。进祭坛,把手杖(Seraph)放在坛中,使旁边的门开启,进入后便可过此关。

穿过寺院的暗门,来到神秘的石窟,小心洞顶掉下来的石柱,玩者可以舍难取易,从旁边的斜坡向下走,放弃踏上有陷阱的梯级。到达下方的山洞,攀上左边的石隙,向右攀直至可以爬上平地。进入旁边的侧洞,拾取照明弹与秘宝《石龙》。回到右方的墙梯并爬下去,燃点照明弹,拔枪轰掉凶恶的雪猿;走至木栏旁,扳动把手以开启内里的一扇门。爬墙梯回到入口处,正面向石

隙旁的斜坡滑下,在跌下地洞前,跳攀上对面的平地,立即拔枪干掉饥饿的野豹。

沿楼梯走时必须小心,洞窟顶掉下来的石柱足以致命。从梯级旁的狭道走,便会十分安全。穿过刚开启的的门,进入另一洞窟,沿着迂回曲折的梯级走至下方,两名职业杀手从入口追赶而至。杀掉他们后,别忘记在他们身上拾取药包与子弹。当到达空地时,往右方入口,进入捕兽笼拾取药包;原路折返,并且消灭两只野豹。

回到迂回的梯级,在左方会看见有雪球陷阱的斜坡,向左斜跳上狭道,一直走上斜坡,诱发雪球滚下来,立即以后空翻跳至上方的平台,或以侧跳避开雪球跌下至空地的水池。

在雪球滚下的斜坡,向右以大跳跃身法,在下层突出的石块着地,沿着斜坡下层走至墙梯,沿途小心下陷的破地板。爬上墙梯至最高处,由于顶部有石块阻着,于是在墙梯处打后空翻跃至后方的平台(编按:紧记按 Alt + ↓时,不要放开 Ctrl 键)。扳动此处的把手,使前方平台上的捕兽笼向上升高,便可以往铁笼位置拾得面谱。与此同时,在空地中的水池亦会水退。往乾涸了的水池攀下去,燃点照明弹,大跳跃过缺口下的尖刺陷阱,到了大闸前,使用面谱来开启它,直冲上斜坡,巨型的雪球迎面滚来,以侧跳向右避开雪球,在平地上着地后,数只野豹会向你袭击,跳上靠墙的平台会较为安全。杀掉所有野豹后,先往左方石壁上的洞窟走去,爬进洞窟后,当你踏上雪地时,一群如狼似虎的野豹会向你袭击,跳回高处向它们开火会较为安全。从左边的洞口进入冰川地带,再次受到野豹攻击。收拾所有猛兽后,爬上石块,跳进下方的水池内,手持照明弹并拾取第二具面谱。返回水面,爬到石块上,拔枪迎击追赶而至的两名杀手,并拾取他们留下的道具。

回到斜坡的右方,一直向右边的建筑物前进,在黑暗的围墙中找到墙梯,爬上中间的横梁可以获得弹药。返回地面,在右方的围墙上可发现使用面谱开启的门锁。燃点照明弹,进入漆黑的房间,房中有数只雪猿被困在铁笼中,暂时不可以向它们作出攻击,所以先向左方走,跳过地上的缺口,至中间有火盆的平台上,扳动墙上的把手,所有火盆也会燃起火焰,而且缺口的地板会随之上升。与此同时,笼里的雪猿也会被释放出来,立即拔出 M－16 机枪,趁它们还未从楼梯上来前全部杀光。

由于所有闸门已经开启,现在可以进入旁边其中一道闸门。在尽头找到

把手,扳动它可以开启空地左边洞窟中的暗门,但是刚打开的闸门则会全部关上。再次扳动手掣,穿过闸门,在视野模糊的火光下,在墙角处找得一个木箱,把它移动到其中一个闸门下,便可以开启洞窟的暗门,又可以不会在此处被困,真是一举两得!

正想踏出房门之际,一群杀手再次蜂拥而上,摆脱他们的纠缠后,穿越洞窟中已开启的暗门,踏上绳梯,再进入第二扇门,立即向左移,避开迎面滚下来的雪球。继续向前行,大跳跃攀上旁边的吊梯,一直爬上冰川的顶部,进入后从地洞里跳进水中,快手游上岸,拔枪向水中的食人鱼开火。

然后再次潜进水中,穿过水中的石隙,游至另一个洞窟,从右方的平地上岸,开枪杀掉水中的鱼群。沿石壁直行,小心掉下的冰柱!行至尽头后,转身往上看,可以见到悬垂的吊梯通往暗格。跳攀上吊梯,爬至最高处并向后打空翻两次,就可安全着陆及拾得《玉龙》。

潜入寒冰池,游至洞窟后的一扇大门,转身并跳攀上高柱,向前大跳跃抓着吊梯,向上攀至最高处,向后打空翻,在横梁上着地,扳动把手来开启大门,入内开枪杀掉从左边扑来的野豹。走至中央的方形石块,扳动手掣,开启空地建筑物的大门,然后原路折返,往此门进发。

进入大门后,大跳跃至对岸,诱发上方的雪球滚下,跳到旁边的平台就可脱险。向下方的洞穴观察,会看到数只野豹在此处徘徊,抓着边缘以引诱野豹在你下方,拔枪逐一射杀。攀下至地洞,拾取放在墙角的道具,往左方找出门掣并扳动它,消灭最后一头野豹,由旁边开启的小门返回大门。再次跳上斜坡,避过雪球,往左望发现一道斜坡,步行至斜坡下,跳上去诱发雪球滚下来,打后空翻并斜跳避过雪球。往雪球滚下的地方望去,原来雪球为 Lara 打开一扇暗门。

穿过暗门,进入墙上有两扇门的房间,踏上左方的木板,前方的门就会打开,立即跑上去,往右边的平台着地。拾取《金龙》后,返回地面,由另一扇门出外,跳过雪球并踏上一块地板,立即转身,跳回有尖刺的房间,直行进入已开启的门(此门是有时限的)。跳攀上吊梯,爬至下方的隧道,直走便可通过此关。

穿过隧道后,来到一小房间,拔枪射向黄色的大钟,使旁边的门开启,进入古怪的大厅。这里有数个兽笼囚着凶残的雪猿,而地板上分别有数个弹板,这些弹板是可以帮助玩者弹上非常高的位置的。先向右走,踏上右下方

的小弹板,弹至上层,在尽处可以找到药包,而在另一方可以看见高处有一吊钟,拔枪并利用地下的弹板,弹至半空时,射向吊钟,使地上附近的闸门开启,当掉下来时,收回手枪,抓着前方斜台,便可以安全着地(编按:弹至半空时,请按紧想前往的方向,否则只会弹至半空然后直掉下来)。

然后往大厅中央的弹板,向前踏上弹板,按紧↑和Ctrl键,弹至最高的一层时,抓着横梁边缘,攀上平地,向左搜索,在手掣旁拾取子弹并扳动把手。此时,所有的雪猿会被释放,回到横梁靠左攀至下层,拔枪迎敌,一群雪猿会从梯级向你冲来,你可以先跳至地下,向还在上层的雪猿开火;万一雪猿从梯级走下来,便先应付最接近的雪猿。

解决了所有雪猿后,回到上层,由于所有木闸已经开启,你可以往旁边的窄巷去,在内里可以拾取药包;走到尽头,右边会有雪猿从梯级冲下来,用M-16轰掉它后,走上梯级可以找到手掣,扳动它,回到窄巷的出口,在出口对面的墙壁,原来是可以拉出来。把它推在一旁,便可进入墙内暗格,看见秘宝《金龙》。在对面远处的高台上,不要尝试跳到高台,因为你身处的位置与高台的距离十分远,而且在玩者与高台中间其实有一道完全透明的天桥,只要你面对金龙直线走过去便可攀上高台并拾取金龙。

回到大厅,在中央的弹板旁边进入后台,在前方还有一铁闸未开启,往左方高处看,刚才扳动手掣使窗外的铁棚掀起,现在你可以向左踏上弹板,弹射至铁棚,抓紧铁棚的边缘,向右走,可以看见对面有吊钟,跳起拔枪射向吊钟,使地下的铁闸开启。攀至下方斜台,滑下并抓紧斜台,安全着地后,穿过两扇开启了的铁闸,准备另一次弹射行动。

由左至右踏上弹板,抓着斜台的边缘,由于没法攀上斜台,于是向右攀,当看见前方有缺口时便攀上斜台。在你向后滑前时,按紧Alt+↓键,向后打空翻,跳往后斜台,一直按紧Alt,Lara会在两边的斜台来回的弹跳,在此时拔枪便可以射中斜台上的吊钟,然后收回手枪,跳上斜坡后按Ctrl并放开Alt键,抓着边缘,靠右并由右下方的斜台滑下。踏上弹板,弹上两个斜台之间的平地,攀上后,看见前方的铁闸已被开启。

穿过铁闸,跳至墙上的吊梯,爬上去从右边着地,步出窗台,以大跳跃至中间的通道,拔枪解决空地走来的雪猿,往前方石砖上拾取照明弹。进入右方黑暗的山洞,燃点照明弹,在入口旁看到三角形的石隙,侧身跳入,可以在此拾取秘密石龙。靠右边石道直行有一扇上了锁的门,而左边的石路尽处有

药包可以拾取。现在可以两边大石中间的通道向前走,小心扑向你的白虎,最佳位置是站在石块上向它们开火,转右杀掉余下两头白虎,在石砖上拾取面谱一具。

取得面谱后,前往刚才岩石中锁了的一扇门。此时,门已经开启,从通道进内,把迎接你的雪猿轰掉,到了有数个空火盆的房间,小心不要掉下或是攀下漆黑的地洞,因为在地洞下满布尖刺,同时有一只雪猿在此。先沿右边直走至尽处拾取药包,再步行至最接近的地洞,在边缘位置燃点照明弹,把照明弹掉进下层(面向地洞,按 spacebar)。在中央位置向下看,会看见在下层地板上有一部分是没有尖刺的,从此处跳下,拔枪及站在没有尖刺的地板上攻击雪猿,燃点另一照明弹,靠墙绕一周可以拾取子弹。然后爬上窗台,找出可放置面谱的机关锁,放进面谱及拾取此处的道具。离开窗台,靠右墙进开启了的一扇门。

走过绳桥,转左会看见上一版悬挂在空中的大火盆,向左跳至手掣前,扳动把手,打翻大火盆,盆内的火堆使地面的薄冰层溶解,形成一个冰湖,于是 Lara 便往冰湖去,向前往下方的岩石,滑下时抓着边缘,在地面会有两头白老虎向你虎视眈眈,向后打空翻的同时拔枪解决它们后,先到冰川下拾取散弹,再跳进冰湖中,在水底的石砖上拾取用来敲锣的,两条怪鱼会随时出现,上岸把它们射杀后,再次跳进冰湖,游至洞窟中,内里有数只雪猿在此徘徊,建议靠右游进洞中,慢慢向前进,当踏上水中较高的岩石上,Lara 便可以在水中拔出手枪,向岸上的雪猿开火。

往左边的岩洞去,解决余下躲起来的雪猿,拾取弹药,再往右边的岩洞,慢步进内,斜坡上的雪球会随即滚下,应以后空翻避过雪球。在最上方的雪球暂时不会滚动,直至你沿斜坡向下走,为数极多的雪球会在后面快速滚下,为免被雪球压死,立即跳上右下方的平台。

进入冰洞后,向后滑下斜坡,抓着边缘攀至左边,爬上斜台打后空翻,踏上后方的平地,跳过悬崖,抓着对岸的冰墙,攀上墙中的冰洞,检查自己的生命值是否有九成满,否则请使用药包补充。向后滑下斜坡,抓着边缘可以减少掉下地面的冲击力。放手掉至冰雪皇宫的顶部,在此处有一个大铜锣,使用得到的铜击打铜锣。

在冰雪宫殿的两旁,分别有两扇门,现在已经为你打开。但在进入之前,请先前往左下方,在悬崖边的墙上有一吊梯,抓着吊梯并燃点照明弹,爬至谷

底向左攀下，找到手掣并扳动它，打开冰雪宫殿旁边的木屋的前门，在内里可以找到秘宝《玉龙》。

现在你可以从冰雪宫殿旁边的侧门进入，跳至中央的高台拾取非常重要的道具，此乃开启西安神殿之门的神器。当你穿过左边的门走出神殿外面，一只巨型的鹰鸟人，为了守护法器，向你迎面袭击，最安全的方法是跳回左边通道，爬上较高的地方，甚至冰宫的顶部，你便可以轻松地使用普通的手枪向在空地来回的巨人开火，当此巨型鸟人被你消灭后，此关便会大功告成。

第三节　彩虹六号

1999年，世界各地恐怖活动猖獗，为了世界的和平与安宁，一个由不同国籍的反恐怖精英组成的正义的特殊部队开始了行动。你将从20位身怀绝技的勇士中，挑选出六人组合，潜入魔窟，窃取情报，解除炸弹，营救人质，完成一次次极度危险的任务。这就是汤姆·克兰西的《彩虹六号》(Tom Claney's Rainbow Six)。

这款游戏最引人注目的特点就是极为逼真的模拟，无论是视觉上还是音效上都堪称一流。玩家仿若身临其境，手持微声突击步枪，身着各式作战服，戴着微光夜视仪，和战友们深入戒备森严的恐怖分子巢穴，体验一下在狭小的空间里搜索、击毙恐怖分子时的惊险以及安全救出人质取得胜利时的喜悦。

由于这个游戏的真实度较高，在人员选择、武器配备及行动路线上可有多种组合，所以玩起来比较复杂，许多玩家可能一时还不能完全掌握其要领和技巧，往往是全组阵亡或是行动被恐怖分子发觉导致任务失败。

一、键盘操作命令

-或=	缩放屏幕
M	打开地图
N	打开夜视仪
[或]	缩放即时地图，便于确定敌我位置
PgDn 或 PgUp	用于行动小组之间的切换
END	下蹲动作，用于躲避敌人
DELETE	换弹夹

INSERT	用于切换几种不同的任务
BACKSPACE	用于控制行进过程中的速度、进攻模式等。
CTRL	狙击模式,用于观察、打击远处目标
>	步枪保险、单发、点射、连发切换键
KP0	小键盘的0键为动作键,用途最多,可以 完成开门、关门、爬楼梯、解除炸弹、开 电子锁及安装窃听器等动作。

二、各类武器的性能及作用

游戏中给出众多先进的武器,第一装备包括突击步枪、手枪、霰弹枪。第二装备包括子弹夹、手雷、眩目弹、破门索、脉博侦测器及各式工具。着装有各式作战服,防弹夹则分为轻、中、重三种型号。这些装备可根据作战实际情况选择。

1. 突击步枪:

HK系列适用于狭小的室内作战,重量轻,便于携带及行进,射击声音较小,实为隐蔽行动、暗杀恐怖分子的首选武器。但精度和距离不及M-16A2步枪。其中HK的MP5K-PDW型装有消音器,适用于暗杀行动。

M16系列适用于开阔地及工厂等空间大的地方作战,射击精度高,打击距离远,威力极大。但射击声音及枪口火光较大,容易暴露自己,且体积大,不便于行进。

2. 霰弹枪:

近距离杀伤力惊人,不能连发,装弹量少,精度也不高,很少适用。

36手枪:

可选择普通和微声两种。后者适用于夜间隐蔽行动和暗杀警卫,前者威力较大。

4. 其它:

手雷是威力极大的爆破物,对付藏于屋内的敌人很有效。还可用于破坏各类设施、炸开房门等。眩目弹可使敌人暂时失明,失去作战能力。脉博侦测器是一种先进的特工专用仪器,能在一定的范围内侦测出敌人的位置。破门索威力大,干净利落,可对付坚固的大门,并能杀伤门后的敌人。

5. 工具类:

Demolitions Kit(拆除工具),可以加快解除炸弹的速度。

Electronics Kit(电子工具),加快开电子锁速度。

Lockpick Kit(专业开锁工具),相当于万能钥匙。

6. 着装:

作战服有多种伪装色,可根据环境来选择。防弹甲的选择也相当重要,重型甲防御性好,可防敌人的多发枪弹袭击,但较重,急速行进时脚步声大,不利于隐蔽进攻。

三、制定行动计划

十字符号代表恐怖分子。不同颜色的十字表示或动或休息的不同状态的恐怖分子。小正方形表示重要的地点。任务目标有一个白色的、较粗的虚线框住(不一定每关都有)。楼梯上的蓝色箭头表示上楼,白色为下楼,绿色的圆圈表示向上的竖井,白色为向下。其余的符号,如房门、围墙等都是比较简单,在这里就不必多说了。制定行动计划时,只需将该行动小组单击在出发地点(蓝色的方框内)。地图可以随意缩放、旋转等。点击行动路线时,最好先对地图的大小、有几层楼等作个大概了解。然后在地图上沿主要干道一步步点击,每点击一次就会出现一个三角的小箭头,再点击下一个时两个小箭头就会连成一条进攻路线了。

注意:行动路线应当每层中的攻击点都尽量不要漏掉,当遇到有十字符号的房间时要在十字上点击一下,表示击毙敌人,切不可从敌人身边经过,以免遭到攻击。另外,每个行动小组还可以设定4次停顿,当行动小组到达停顿点时会停下来等候命令,这时可以用"Q"、"W"、"E"、"R"键给行动小组下达命令,让他们继续前进。

四、过关指南

游戏提供了4个基本的训练阶段。

最基本的入门级训练门(Fire and movement)包括练习行进、瞄准、狙击敌人、徒手开门、使用破门索开门、使用各种突击步枪、霰弹枪、微声手枪开火、投掷手雷和眩目弹、爬楼梯、跨越障碍、使用夜视仪侦察等基本功。这个训练的目的是让玩家熟悉键盘,并掌握基本的进攻手段。

进阶级(Room clearing, Hostage Rescue)的训练包括几个简单的任务,主要是练习消灭躲在屋内的敌人,并救出人质才算完成任务。这一阶段训练的目的主要练习玩家的反应和进攻能力。

第三阶段为模拟级(Open trainning),作战计划的准备过程完全和以后的过关一样,从人员、武器的选择到行动的路线都由玩家亲手制定。任务还是以消灭敌人,解救人质为主。关于四个行动组之间的配合问题,下文会有介绍。当玩家经过这三个阶段的训练后,就基本上能达到提高作战能力的目的了。这为以后的 Single Play 打下良好的基础。

第一关:金属风暴

事件:傍晚,一伙全副武装的"自由欧洲"成员袭击了比利时驻伦敦的大使馆,控制了大使馆并劫持大使为人质。

地点:伦敦

任务:进入大使馆,安全救出大使。

行动指南:这一关纯粹是给玩家初试锋芒,难度很低。

进入大使馆的门有好几个,可任选一个进入。一楼大厅角落里躲有 1 至 2 名敌人,干掉后可从楼梯上二楼,进入二楼的房门门后也有敌人。逐屋搜索敌人时不要盲目冲进屋去,可在屋外用狙击模式观察一会,对怀疑藏有敌人而没有人质的房间可投入手雷(干净利索的作法)。如果发现屏幕上红色的瞄准器突然移动并锁定某物,就表示发现并锁定了敌人(自动瞄准模式一般情况下是开启的),别犹豫马上开火。在二楼的办公室找到大使后将其带回到使馆外的红色区域即可。

胜利关键:注意先把即时地图缩小,以区别敌我(亮红色圆点为敌人,白色为自己人,亮白色为人质,以下同),徒手开门要一直按住 KP0 键,找到人质后要用 INSERT 键切换到 ESCORT 模式下人质才会跟你走。把人质安全带回出发点的红色区域内或歼灭所有的敌人都能胜利完成任务。

第二关:冬日惊雷

事件:Hutu 及其成员绑架了在刚果一个村子里做科学研究的科学家。

地点:刚果

任务:营救 Dr. Winston

行动指南:

关押人质的 3 层木楼前有一间小平房,所有队员都会隐蔽在屋后等候命令,此时可狙击掉楼前的两个家伙,平房左边帐篷处也有一个。然后的行进路线中,进入楼左侧的地窖一定要小心,里面躲着一个狡猾的家伙,地窖上方的走廊也有一个。他不想出来的话,就请他吃"小地瓜"吧。解决他后直奔三

楼救人质，让其他队队员自动搜索二楼的敌人并歼灭之。直至找到那位女士，救出即可胜利。

胜利关键：

解决楼前的敌人尽量别弄出过大的声音，并耐心等一会，看看有没有其他的敌人走出来。上了二楼注意和其他队配合，尽量全歼敌人。关人质的屋内的看守躲在门后（人质是可以看见的），击毙他时不要误伤人质。另外，看见有马灯放于地上或挂于墙上则附近很可能有敌人（非常危险，要小心）。

第三关：天使之网

事件：一伙自称是"凤凰组织"的成员控制了北海的 PetroMech 钻探平台。他们把全体工作人员作为人质，并且安放了炸弹。

地点：北海的钻探平台，午夜

任务：压制武装分子，解除炸弹

行动指南：

钻探平台共有 11 层，大部分为楼梯，一直往上冲就行了。走到回字形的长廊式的平台时用狙击模式搜索并干掉一名敌人后（4 楼），就可沿竖井往上爬（即按住 KP0 键＋前进键），注意，有可能会有敌人从上面沿竖井往下爬，堵住你的路。再上几层楼就来到有许多机器等物的房间（7、8、9 层），仔细搜索，歼灭所有敌人或找到炸弹并用 KP0 键排除就完成任务了。

胜利关键：

平台上的建筑布局是很对称的，容易搜索，不必上到顶楼。记住使用夜视仪。有的房间墙上有电铃，房内有敌人守着，要阻止敌人按响电铃（击毙他即可）。否则，平台就爆炸了。

第四关：阳光下的罪恶

事件：美国和巴西的几名公民被一个叫"Horizon"的组织绑架，关押在亚马逊热带雨林的一个知名的要塞里。

地点：巴西

任务：以最小的损失解救人质

行动指南：

关押人质的两层楼坐落在一个大院子里，接近院子大门时可用大门做掩护，观察一下二楼阳台的家伙，一定要先干掉他，接着再把楼左右两边的敌人一一击毙。等一会还有人从左侧的门内冲出来，当确定屋外清除干净后，就

可进入屋内搜索敌人。在屋内角落处可找到一进地下室楼梯,进入地下室就会找到关押人质的房间。

胜利关键:

进入院子时,耐心清场十分重要,不要贸然冲进去,否则易中暗枪。屋内敌人不多,对于躲得很狡猾的敌人,要用手雷炸之。地下室内空间狭小,易误伤人质,多加小心。

第五关:魔鬼之舞

事件:左翼激进组织"NOE - Marxist"的成员在世界公园娱乐中心劫持了几名游客。地点:西班牙

任务:压制恐怖分子并救出人质

行动指南:

进入娱乐中心后就会发现这是一个水上世界。人工制作的一个个湖泊、假山等景点使环境变得错综复杂。不仅走廊内有敌人,上方有控制台,水中还埋伏有敌人,构成了立体化的打击模式。所以,行动一定要小心,处处都要用脉博侦测器测得敌人的具体位置后再进攻,特别是对付站在水中的敌人,由于光线不足,必要时可打开夜视仪。人质关押在地图中心最大的湖内(站在水中),有看守站在人质前,射击看守时不可胡乱扫射,以免误伤人质。

胜利关键:

行进中注意楼上控制台里敌人的暗枪。他们躲在控制台的玻璃窗后,是很难看见的。向他们射击,多打几发,先击碎玻璃才打得中人。以后几关也有类似的情况。也可制定计划让其他小队上楼,清除这些可恶的枪手。

第六关:蓝天行动

事件:"凤凰"组织控制了一座位于匈牙利和捷克斯洛伐克边界的水坝,威胁要炸毁水坝。他们希望用一名他们扣押的知情人交换他们的一名成员。

地点;匈牙利

任务:渗透入水坝内,解除爆炸物,救出知情人 Roland Kunst

行动指南:

一开始,出发地在大水坝上面,先解决一名坝上的敌人。可以从坝上的竖井下到水坝内的大型发电机房,人质就关押在第 10 层尽头的一个小房间里。小房间外的天桥可以俯视底下的巨大发电机房。发电机顶上或附近可能有敌人,必须击毙他们才能顺利进入房间。把人质安全带回出发地就行

了。(有兴趣的话也可以以排除炸弹为任务)。

胜利关键:

这关不必搜索所有的16层楼,只需小心地下到关押人质的那一层就行了。也不必担心撤离时底层的敌人会追上来。但解决敌人时也要隐蔽,不要弄出太大声响。下楼梯别贪快,有时转弯处有3个敌人守在那里,令你措手不及。

第七关:火中漫步

事件:通过知情人得知,“凤凰”组织在爱德华州西部有一个秘密的生物战实验室。

地点:爱德华州

任务:歼灭所有恐怖分子,阻止他们的头目逃走。

行动指南:

进攻重点实验室侧门处停放着的一辆吉普车。随时会有人冲出门跳上车逃跑。紧紧守住侧门,把不断跑出来的敌人击毙。这时应当小心实验室周围的两间平房中听到枪声的敌人跑出来,在你背后打暗枪。消灭要逃跑的敌人后,即可进入实验室内搜索歼灭残余分子了。

胜利关键:

控制好逃跑的敌人是任务成败的关键。实验室内有玻璃墙的房间可能有敌人。你从外面不一定看得见他,他却能看见你。对可疑之处不妨用手雷炸之。

第八关:冬天的鹰

事件:爱德华州的“凤凰”组织的头目已经逃到了一个飞机场,他将乘飞机逃跑。

地点:爱德华州

任务:歼灭所有的恐怖分子,阻止头目的逃跑

任务指南:

这关为机场跑道,地势开阔。宜选用M16-A2步枪。利用小木屋做掩护,观察指挥塔的前面,有两名敌人在望风,狙击毙掉他们后,先别急着走开,他们的头目(穿白大褂,提手提箱,有手枪者)和一名手下会从门内冲出来,直奔对面那架飞机,你要及时击毙那头目,否则他上了飞机任务就失败了。结果他后,在搜索其余两个机库,击毙所有恐怖分子即过关。

胜利关键：

击毙两个望风者动作要快，还要小心旁边机库里的敌人听到枪声后走出门来从背后袭击你。指挥塔玻璃窗后的家伙可在远距离打穿玻璃干掉他。由于那头目离你较远，跑得飞快，打击时费子弹多，注意及时更换弹夹。

第九关：红狼

事件：某夜，“自由欧洲”的恐怖分子组织突袭了一个在布鲁塞尔举行的一个庆祝会并劫持了人质。

地点：布鲁塞尔

任务：营救所有人质

行动指南：

这一关有两个难点，其一是进入房子大门。这栋房子像是一家宾馆。当你从大门进入时，正面的服务台或许有一个敌人，只是被大厅中央的装饰挡住了，一进门就要向服务台扫射，抢先击毙他，这样大门左右两边的敌人就好解决了。上二楼后很容易知道人质所在位置，但进入人质房间前的一个铁门内的敌人藏得很刁钻，手雷也不好炸死他，击毙他的技巧就看你的了。

胜利关键：

直接从大门进入，清场后直接上二楼，找到人质迅速带出，不必从后门进入，那里情况复杂，易伤亡。

第十关：破冰行动

事件：“凤凰”组织从旅馆中绑架了 Winston 博士。他们把博士带到了抛锚在 Southampton 港口的一条货船上，威胁一旦遭到进攻便引爆货船。

地点：Southampton

任务：营救 Winston 博士

行动指南：

这是在一条小货船上进行的战斗。各行动组从甲板出发，解决本层和上层驾驶室的敌人并不困难。底层的敌人也不会立即引爆炸弹。当下到底层时，切记不可向船头的方向前进，如果被船头的两个敌人发觉就完了。往船尾搜索，就会发现船尾尽头有一竖井，博士就在里面。带博士撤离时同样不能让船头的敌人发觉。

胜利关键：

船内空间狭小，宜携带 HK 系列步枪和脉博侦测器，必要时使用微声手

枪。如果发现其他行动队下到底层后往船头跑，立即用“PgUp”键切换，控制好他们。

第十一关：黄色军刀

事件：Anne Lang，美国总统的科学顾问，被怀疑为彩虹小组的安全漏洞。

地点：Alexandria

任务：渗透进 Anne 家中，在电话中安放窃听器，以便取得她和“凤凰”组织联络的证据。

行动指南：

这一关纯粹是间谍行动。只需一名电子技术好、身手敏捷的人员就够了。行动的特殊性决定了本关不能使用任何进攻性武器，而且，一旦你的行动被保安发现，任务就失败了。行动队员最好是夜行轻装，携带最轻的武器。Electronics Kit 和脉博侦测器为必备物品。走出水沟后，用狙击模式观察在楼前巡逻的保安（并不是击毙他），当他转身向左走的时候，立即跑步向楼的前门奔去。要先进靠边上第一道门，进去后发现左边墙上有一个报警器，立即把报警器关上。然后打开脉博侦测器，监视门外的保安，当他再次离你而去时，出门，迅速进入旁边的门（第二道门），电话机就在桌子上。装好窃听器后趁门外的保安走开时迅速出门跑回出发点。

胜利关键：

行动过程中尽量不让人发觉，更不可进攻。第二道门里面还有其他门，上面有走廊，都可能有人走动，但不一定马上就看见你。进去以后可以躲在书架后暂时避开人。出入房门切记随手关门，以免让人起疑心。行动尽量一气呵成，拖得越久越容易被发现。

第十二关：深奥的魔法

事件：Horizon 集团的中央计算机系统在 San Francisco 市市区

地点：San Francisco

任务：渗透进入大楼，连接计算机系统，拷贝有关“凤凰”组织的行动资料。

行动指南：

同第十一关一样，本关也是间谍行动。要顺利进入电脑房内，必须关闭报警监控装置。从顶楼的停机坪出发，正前方和左侧各有一入口。报警控制台就在左侧的楼内。找到控制台并不困难，只需爬下几层楼梯，见到房门，趁

保安不在附近，赶紧开门进去，服务台右侧的门里面就是控制台。关闭控制器后就可放心的进入正前方的入口了。里面有两个保安，不过他们会走到离门很远的地方去巡逻，用脉博侦测器得知附近没人时，开门进去找有电脑的房间，余下的事情就是拷贝文件了。房间很大，有充足的时间拷贝文件。

胜利关键：

不能让保安发现你的行动，也不可击毙保安。记住出入关门，特别是拷贝文件时，易被保安察觉。动作干净利索，得手就撤出，不宜长时间停留。

第十三关：孤独的狐狸

事件：从 Horizon 的计算机磁盘中得知，“凤凰”组织准备把隆重的悉尼奥运会作为他们释放毒气的目标，全球的安全遭到的最大的威胁。

地点：悉尼

任务：截获“凤凰”组织首领 Bill Henderickson 乘坐的车队，并把他带回。

过关指南：

行动的出发点在一座大桥下，沿斜坡上了大桥后立即靠在大桥栏杆处隐蔽，稍等一会，从桥的左边驶来两辆吉普车，此时不要开枪，等车到桥的右端尽头处会停下，马上跳下四名士兵和 Bill，当 Bill 蹲下后，就用狙击模式狂扫，击毙士兵后建议先把 Bill 带回出发点。然后继续搜索余下的士兵，并找到红色的区域，再把 Bill 带到红色区域即可。

胜利关键：

上桥等车队时隐蔽好些，打击车队时不可误杀了 Bill，他可是我们要抓的目标。另外一座大桥和山坡上可能有敌人的狙击手，较难对付。本关地势开阔，隐蔽处少，易被敌人狙击，行进中可依靠转弯处进行观察和狙击敌人。

第十四关：黑星

事件：Anne Lang 博士在巴西的雨林中进行调查。“凤凰”组织计划在毒气释放前拐骗并把她匿藏起来。

地点：巴西

任务：营救人质

过关指南：

沿着长长的绳梯爬上悬崖，再穿过小灌木丛就会发现关押博士的三层楼房。这时隐蔽在灌木丛中仔细的观察楼房前的敌人。注意，二楼的阳台上还有一个敌人走来走去，一楼房门前也有 2 至 3 名敌人，当你把所见的敌人干

掉后,先别急着进去,一会儿还有些家伙会从里面冲出来。确信屋外没有敌人后,即可进入房内。关押人质的房间只有一名看守,容易解决。安全带回博士即过关。

胜利关键:

狙击屋外的敌人时小心从你近处会突然冒出两个家伙。不过他们没有夜视仪,不会立即发现你的。阳台那家伙威胁挺大,一定要干掉他。

第十五关:野蛮之箭

事件:“凤凰”组织计划把毒气释放装置安放在 Athletes 的小村子里。

地点:悉尼

任务:安全的渗透到村子里,解除毒气装置

行动指南:

这关由于任务特殊,必须有两个小组以上才能完成任务。从下水管道出发后,兵分两路直奔 3 楼。楼上的敌人不少,但较容易对付,只要注意别让他们按墙上的报警电铃就行了。解决所有的敌人后,就要寻找分别安装有毒气罐和控制器的房间。当你接近这两个房间时,会听见“滴、滴”的急促的响声,或看到墙上有红色“HVAC”字样,那房间就在附近了。这时,应派一个组守住控制器(即那台电脑),先别急着解除控制器,应当等另一组找到毒气罐时再解除控制器,然后立即切换到另一组,解除毒气罐即可。

胜利关键:

只有控制器和毒气罐都分别找到后才可进行解除行动,解除控制器后 30 秒内必须解除毒气罐,所以动作要快。

第十六关:神秘之虎

事件:John 和“凤凰”组织的残余人员躲进了巴西 Horizon Ark 里,并在里面设置了障碍。

地点:巴西

任务:消灭恐怖分子,抓住 Brightling

行动指南:

这是最后一关,难度颇大。首先是地形相当复杂,Ark 里四通八达,门门相通。二是敌人多为职业军人,作战能力强,善于利用地形流动作战。进入 Ark 后,即可发现里面建筑规则且对称,敌人主要集中在五边形的塔型楼里。从出发地到塔型楼有不少距离,一路上敌人并不多,当快到塔型楼的入口的

值班室处时,先别忙着进去,因为里面的敌人躲得很狡猾。一般值班室玻璃墙后有一个(不易看见的)。门后有一个,楼上的走廊也有一个(也很难看见)。消灭他们可要费不少工夫。其余两个入口也是同样情况。上了塔楼二楼的天桥又有一场激战,敌人众多,而且不断有听见枪声的敌人从楼上楼下跑来支援。继续往上走会发现上面几层也是同样的情况,总之,本关的难度就是和隐藏的敌人作战,直到把他们全部击毙为止。

胜利关键:

行进时注意不要在同一地方停留过长,敌人会追过来的。进入值班室清场要有耐心,特别要注意看不见的敌人的暗枪。部分敌人的特点是流动作战,有时尾随在你后面放冷枪。由于房门全为自动门,路过时尽量别靠得太近,以防门突然打开,如果里面有敌人的话就惨了。

第二章　策略类游戏攻略精选

第一节　超时空英雄传说2攻略



一、亡命者的悲歌

1.王城沦陷(第一部起点)

金钱:1500

物品:药草＊4

人物:伊娃、诺鲁、索妮亚战斗后加入

宝物:阔剑 丝衣 法师帽 皮盾 无名剑谱

说明:在这一关中战胜几乎是不可能的事,不必费力气去战斗了。宝物中的无名剑谱值得考虑去取得,就先让主角清风站在最右边出口旁等待,志超则负责去抢宝箱,这一关就算不亏了。

分支:战斗后有两条路线离开赤子王城周边区域。往北走小迳可以避开敌军主力,往鹰族或兵器塔而去、往东走是试图强行突破敌军的哨站,难度较高。往北走日后会碰上四位女主角之一的芙蓉,往东走会遇见女主角秋月,两条路线均会影响到日后故事剧情的发展。

2.北驿小径(美容线主线)

金钱:2000

宝物:青霜剑 护头 皮靴 小圆盾 猫眼石 疗伤草

说明:主角的职业是战士,敌方的小队长的职业是骑士,主角正好被克到要小心留意。在地图东边上的一棵树阴影下有个放置猫眼石的宝箱不要忘记拿了,可以卖不少的钱。分支:此处往兵器塔可以遇见魔术师沙曼珊,离开赤子国会碰上鹰战士戴薇拉,自己决定。如果戴薇拉现在没有加入日后还是会加入的,所以在此处建议往兵器塔而去。

3.形迹泄漏(兵器塔支线)

金钱:2000

宝物:长杖 丝衣 疗伤草 解毒草

说明:先集中兵力歼灭河流这边的敌人,等到敌人过河后再好好利用地型优势夹击敌军。注意战士克剑士,剑士克骑士,骑士克战士的战斗基本原理,就可以获胜了。

4.进攻兵器塔

物品:阔剑、长筒皮靴、硬皮甲、丝衣、战斧、长弓、药草

金钱: 2000

人物:沙曼珊战斗后加入。

宝物:战斧 长枪 疗伤草 兴奋剂

说明:胜利条件说的"平息双方的战斗"你是办不到的,只有等到沙曼珊在第10回合出现才能排解双方的误会,所以在此之前的战斗不必手软,尽全力打吧,反正战斗后还是拿的到兵器的。

5.铲除狼群

金钱:2000

人物:芙蓉战斗后加入。

宝物:兴奋剂

说明:这一关是很轻松的,随意的作战吧。地图的左边有山洞的入口,进

人后可以抵达隐关“栖历神殿”。

6.反抗军

金钱:3000

宝物:战斧 长枪 双刃砍刀 兴奋剂

说明:第五回合如果就应芙蓉的要求撤退的话这场的难度是简单的,如果决定留下来战斗,就是一场艰苦的战役了。小心刑天的剑气,不要被扫到了,让他 ST 耗尽后就不用怕他了。如果发现战事不利,第八回合脱离点仍然会出现,打不过就撤退吧。

7.寻找隐者

金钱:3000

宝物:水晶杖 黑曜石

说明:开启右边的宝箱或是打败左边的穴居兽都可以拿到过关所需的水晶杖,所以乾脆往左边前进,还可以拿到另一个宝箱中的黑曜石,以及赚取打败怪兽的经验值。

8.狼嚎鹰扬(鹰族支线)

金钱:2000

人物:戴薇拉战斗后加入

宝物:行气散 龙之麟 皮靴

说明:这关里的鹰族战士都相当勇猛,你不必考虑戴薇拉的安危,专心地把队伍附近的敌军解决。速度快的部队要往东边移动,也许有机会自己打败敌军的指挥官,其余的人就去捡宝箱吧。

9.劫囚车

金钱:2000

宝物:长杖 皮盾 疗伤草 魔法之酒

说明:注意,自动剧情结束后清风已经受伤了,不要和敌方武将单挑。如果打算脱离战场就往南边走,并且留意其它伙伴不要被第四回合出现的敌人打伤了。如果觉得撤退太麻烦,就联手打倒敌将吧。

10.湖底遗迹

金钱:2000

宝物:阔剑 法师帽 香料 臭蛋 力量辉石 丝衣

说明:如果队伍里已经有人练出爆烈剑法的话,这一关是可以硬拼的,并

小心不要被痹了。如果队伍的实力还不够强,就站在怪兽的攻击范围外引诱它移动(战神级或以下才看的到),并伺机夺取宝物。

11.栖历神殿

金钱:4000

人物:栖历战斗后加入

宝物:法师帽 阔剑 月长石 隐形药水 兴奋剂

说明:栖历的单人攻击法术还不错,但是我方一定可以在一回合内打垮他。既然如此,四处寻找一下神殿内的宝物吧(在栖历原来的位置、地图中央的弯曲地带……),战斗后队伍中就多了一名神棍啦。

B.秋月线攻略(往东走)

12.东击哨站 (秋月线主线)

金钱:2000

宝物:智慧果 魔草 丑陋的面具 阔剑

说明:对大部分的玩者来说,还是听从队员们的建议,往河流下游走然后脱出比较明智。虽然敌军的小队长会带些人来找麻烦,我军隔着河流逐步蚕食敌军就可以清除阻碍,而且在胜利后还能得到额外的经验值。对于想杀光所有敌军的玩家们就不再多言了,只要记得拿丑陋的面具就对了。

13.神秘杀手

金钱:2000

宝物:生命之果 解毒草 化石草 灵符

说明:这一关不必辛苦地去找树妖,可以让索妮亚使用圣光术或是让队伍自动作战,保证赢的轻松娱快。

14.潜入镜湖城

金钱:3000

人物:茱迪战斗中加入

宝物:疗伤草 十字弓 护头

说明:入口处聚集了数名战士与弓手,记得不要一味地往前冲而送了小命。把敌军分批诱出再加以歼灭,敌方的法师就好对付多了。风系魔法的攻击在初期战很强,被打伤后要赶紧补血。地图最东南边有着山洞的入口,可以通往湖底遗迹,建议先练出爆烈剑法会好打的多。

15.秋月

金钱:3000

人物:秋月在战斗后加入

宝物:仙丹 青铜盾

说明:战斗时不要太积极,另外分兵往下冲,千万要拿到“仙丹”这样宝物,然后要替秋月补血维持战线。第六回合刑天出现我方脱离点也显现,秋月会率先离去,我方最好也快速撤离,因为刑天的剑术攻击实在很霸道,一不小心就会中招毙命,还是早点脱离吧。

16.死里逃生

金钱:3000

宝物:金钢石 通神草 法杖

说明:本关的主要目的是掩护清风抵达船上的脱离点,切记不要恋战。敌方的援军会在第五、第九和第十二回合陆续出现,并占有高度优势,要谨慎提防弓箭手的高度差射击,威力很强大的!

17.火烧船舰(第一部结束)

金钱:10000

人物:艾芙琳、拉维司战斗后加入

宝物:魔导士长袍 力量辉石 解毒草

说明:胜利条件是移至最东边的红旗处让战船起火,然后清风再登上最后一艘战舰。这一役的战斗并不困难,要留心的是敌军在第十二回合会有大批援军出现,要早点预防。如果准备打败这些援军要留意拉维司、艾芙琳的行动,在战胜后可以得到一颗玫瑰石。分支:出海后的两条路线分别通往奥里国与艾斯大陆,奥里主线上分支众多,可以碰到女主角依琳娜与较多的配角。艾斯主线则是近似于单线,有机会拿到最强力的武器。

第二部　异域相逢

18.浴血海战(奥里国主线)

金钱:6000

宝物:海妖竖琴 环形甲

说明:这一关要记得集中兵力对付两艘船中的任一艘,以免被两面夹击而失守。战斗中敌军攻势凌厉,可以适当的退后减轻压力,必要时可以派人抢占敌方军旗过关也可。



19.先锋部队

金钱:5000

宝物:碧玺 魔花 修行者法衣 生命之果

说明:记得在佯攻时尽快加速,并且先打败屋顶上的三个女巫师,对付敌方将领才保险。敌将的职业是剑士,让队伍中的战士或武士站在第一线上对抗吧。

20.昏君

金钱:7000

宝物:水蛭 神秘卷轴 小还丹

说明:这关的敌军虽然看起来蛮强的,可是我方的援军——韩凯蒂与四个黄金骑士更凶,一点都不用担心。不过队伍要记得一齐上前作战,以免经验值都被韩凯蒂她们吃掉。

分支:如果你对奥里王的行迳深恶痛绝的话,可以选择进攻奥里国的奥里支线,若否,就进入圣殿支线。奥里支线的变化较多,有很多选择;圣殿支线则是标准的传统勇者行迳,拿圣剑砍魔王去。

21.突击王宫

金钱:8000

宝物:巨斧 蛋白石 仙丹

说明:奥里国守兵会因为士气涣散有部分逃走,兰里夫本人不久之后也会落荒而逃,到此尚称顺利。接下来韩凯蒂的骑兵队出现战局就很危险,这群骑兵速度快攻击力强,在平地上与之会战会吃大亏的。要设法以城墙做为阻隔,使用高度差攻击,配合魔法、剑术,才能拿下奥里王城。

分支:奥里王兰里夫在城陷后溜走了,这时你要决定奥里王的继位问题。如是“另立新王”,你和奥里国的关系会改善,进入“摄政王”支线,韩凯蒂也会加入。如果你“自立为王”,那将引起民怨,迦纳奥里两国都会和你翻脸,不怕死的就进入这“夺取奥里”支线来试试吧。

22.众怒难平 (夺取奥里支线)

金钱:10000

宝物:通神草 锁链刀 大型头盔

说明:敢进入这一关的人想必是对自己的队伍相当有信心吧。在初期配置时就要考虑各部队的移动力详加规划,集中火力从一处楼梯突围而去(建议是东南边的)。在这关,传送术、飘浮术有十分的价值,尽全力将队伍移动或传送至东北高地集结,再准备反攻。相信来到这关的玩家不会由脱离点离开吧?当坏人也要有点霸气吧。

23.奥里双王

金钱:7000

人物:杰诺在战斗中出现战斗后加入

宝物:魔法之酒 魔花

说明:敌军在初战时火力强大,呈现合围之势,我方队伍最好计算清楚防御的位置,能在挡住韩凯蒂部的攻击后顺势反击,最起码要将该部无力化。依琳娜部稍晚才会发动攻势,先不要去理她,时间差攻击才容易成功。杰诺如果没有战死在战斗后会加入,不要忘记替他补血。

分支:战后,依琳娜会因为奥里国的利益和你商量政治婚姻的可能性,如果你答应了,依琳娜将成为你的妻子,并将奥里国的王位与责任一并奉上。如果你拒绝和谈,依琳娜就会去找迦纳帝国商量了。

24.四面楚歌 (奥里霸王支线)

金钱:8000

宝物:魔力冠 青铜铠甲 银剑

说明:奥里国在压力下向迦纳帝国屈服,连带让迦纳军进驻王城外。这关打法近似第一次进攻奥里:先拿下一处城壁做为掩护再说。仰攻奥里弓箭阵时最好善用传送术或飘浮术。

25.寻找圣剑（圣殿支线）

金钱:7000

宝物:射手弓 精灵的法衣 粉晶石 战斗力仪 光明圣剑

说明:慢点！一两支精灵还不算什么,如果引过来一大票你就麻烦了,试着让队伍逐步推进,反正圣剑就放在宝箱里也不会跑掉的。后面的守卫者你有本事就惹惹看,他身后就是圣殿秘室的入口,不够强的队伍千万不要进去！

26.为民除害

金钱:5000

人物:如果地精没有全灭,小灵会加入

宝物:无极战衣 光之矛 魔花 魔花 水蛭

说明:也许自己的行事如勇者的玩者答应了村民的请求守护其农作物,是否该将地精都铲除殆尽呢？此处过关是很容易,该怎么做才是重点。

27.解救王宫

金钱:9000

人物:依琳娜在战斗后加入

宝物:钢盔 水晶杖

说明:王城上的奥里国守军能撑多久是不能确定的,玩者唯一可以做的就是尽全速的冲刺,早点将敌将解决完成任务。敌军的暗夜骑士团要以法术配合剑术迅速解决,以免两败俱伤。分支:顺利援助奥里国免于亡国之后,奥里军民意欲拥立你为王,并娶依琳娜为妻过渡政权。如果你同意,依琳娜将成为你的妻子,并进入剧情 44 杀手。如果你拒绝了,奥里国就和你没关系了,你这个死老百姓也就从此和政治绝缘了。

28.出击

金钱:7000

人物:接受艾文的投降他就会加入

宝物:腐尸藤 臭蛋 香料

说明:这一仗感觉有点胜之不武,敌方是弱小的补给部队,而我军是百战雄师,真不知该不该出手。如果拒绝接受艾文的投降,迦纳军会拼死一搏,不

过终究只是飞蛾扑火的愚行罢了。

29.圣殿秘室

金钱:10000

宝物:地灵珠 祖母绿 妖精药罐

说明:进来这关就要有出不去的觉悟。前几回合要针对各精灵与元素的生克魔法关系将之击破。战况紧急时最好适切的移动一下位置,或是用传送法术把敌军丢回去。天使、巨神与古特力要分开来加以处理,否则敌方的战力会倍增。某一支巨神身上有巨神号角,替懂得召唤法术的人物装备上去,就可以得到一位强力队员了。

30.联手抗敌(摄政王支线)

金钱:10000

人物:韩凯蒂开战时加入

宝物:智慧果 水晶球 长筒护腿 僧侣护袍

说明:夜魔女等三大魔头在开战之初是动不得的,时间到了天魔会出现传达讯息,除了地魔外都会走的乾净,这时再上也不迟。我军不必前进太快,反正奥里国的义勇兵会把迦纳军引过来,这时再发动攻击打败敌军。地魔有个大弱点:近身不能攻击,把他包起来猛砍吧!(练功也可)

31.夹击

金钱:7500

人物:接受艾文的投降他就会加入

宝物:幻之镜 运功散 小还丹

说明:这关在战斗上的难度和剧情28是一样的,不过多了个隐关的入口。隐关的入口在东边由召魂猫把守着,这鬼猫几乎是无敌的,幸好HP只有五点,利用风系获蛊术魔法就可以打中它,经验值也赚饱!如果你想既让艾文加入又进入隐关,就要在四回合内找到隐关进入点,那非得靠传送术互传才有可能。

32.小人国

金钱:10000

物品:珍珠 化石草 魔法靴

宝物:微笑的面具

说明:如果你知道对付召魂猫的方法,这一关可以称为补帖关吧。弱一

点的队员搞不好还可以一次连升十级。由于召魂猫并不列为魔王级怪物,很多魔法或效果一样能作用在它们身上,不会难打的。

33.海妖之难(艾斯主线)

金钱:8000

宝物:海妖竖琴 环形甲

说明:海妖的远距离攻击范围是直线三格,算准了不容易受伤。法师们采用火系魔法可以克到海妖,伤害力达三倍,战斗就容易多了。战斗后队伍全员都会中毒,下两关都使不出魔法或剑术,才是难关的开始。

34.佣兵集团

金钱:7000

人物:史莱德战斗后有可能加入

宝物:妖精药罐 魔花 巨斧

说明:由于这关队伍中的法师、剑师形同做废人,要善于使用药剂与地型方是上策,门罗神的佣兵群会在第六回合出现,要把握时机一举反攻。敌将地魔磐有个大缺点就是不能近身战斗,围上去把他消灭。如果茱迪在队伍中的话,会认出门罗神其实是前队友史莱德所装扮,史莱德就会加入,队伍中就多一名生力军啦。

35.寻找解药

金钱:7000

人物:小灵在战斗后加入

宝物:护身丝衣 鳞片甲 降魔铃

说明:当队伍走到最靠近山巅的区块时,小灵会出现询问队伍的动机,在确认过后她会替队伍取得珍珠花解除众人所中的毒性。在触动线内的宝箱要靠飘浮术或飞行的单位才能取得。

36.明锡岛(秋月篇)

金钱:8000

人物:如果接受刑天的条件秋月会离去

宝物:仙丹 圣光珠 魔法之酒 大型头盔 水晶杖

说明:队伍不幸和刑天的剑士部众碰上了,情势恶劣。刑天开出条件:只要清风让秋月回来,刑天同意放众人一马。开战后建议把队伍一分为二,主力往左边的小屋与高地而去,引诱部队负责“带领”半数敌军追击,主力占据

制高点后法术箭弩齐发,肯定可以把众剑士击破,剩下的敌军就好对付了。

分支:如果同意刑天的条件,秋月就和你说再见了,不过日后还是有可能再加入回来,还奉送刑天(当然是有难度的)。如果拒绝了刑天的提议且打败他,重回雷夫大陆后刑天会变成无情剑客来对付你,如此一来秋月就有可能和清风有结局。

37.震旦科技

金钱:10000

物品:光线枪 穿甲飞弹(不一定)

宝物:太阳石 个人传送器

说明:来到这一关的队伍,如果之前没有让隐者看过同调宝石而被调包的话,战斗机器人会在第三回时停止战斗行为,让队伍进入主控室取得最强力的武器。如果只有一颗宝石,战斗机器人会忠实地持续战斗到底。如过这个时候芙蓉还在队伍里的话,她会使用另一颗宝石开启入口,带你进入主控室隐关,前题是你已经给隐士看过宝石。

38.主控台

金钱:7000

宝物:光线枪 穿甲飞弹

说明:这一关算是主角们硬闯进来的,战斗机器人可不会对你客气。地图中央的地型对玩者们并不利,在直线上会受到光线枪和火箭的密集射击,不如把这些破铜烂铁引到开阔地再一并解决。地图东边藏有最强的两把枪炮,记得去找一下。

39.白特王国

金钱:10000

宝物:玛瑙 金仙草 力量辉石

说明:这一关中的虾兵你可以不放在眼里,不过"蟹将"——召魂猫可要小心对付,召魂猫的各种数值都奇高无比,普通的战法跟本伤不了它,要善于使用风系或是蛊术魔法,保证一击 OK!

分支:答应白特国队长的请求进入洞窟中就进入"地穴支线",如否,就进入剧情 47 准备重返故土了。

40.隐洞第一层(地穴支线)

金钱:1000

宝物:智慧果 鸡蛇爪

说明:自动作战即可。

41.隐洞第二层

金钱:2000

宝物:隐形药水 兵法书

说明:自动作战即可。

42.地下宫殿第二层

金钱:5000

宝物:无名剑谱 青铜铠甲 臭蛋

说明:剑魔任天在此修练。任天加恶魔的波状攻势杀伤力很强,没有十分把握不要正面冲突。还是老方法:游斗加上逐渐耗掉敌方的ST,然后射手加修女去「击落」炼狱恶魔,剑士与战士去挡住任天,胜算才大。

43.地下宫殿第三层

金钱:7000

宝物:巨兽卵 鸡蛇爪 魔王的点心 闻香瓶

说明:这场战役中的敌军实力虽然强大,却有着致命的缺点:速度太慢。是练功的好材料。如果有本事打败前一场的任天,这关相对起来就简单多了。

44.杀手

金钱:15000

人物:依琳娜与韩凯蒂战斗后加入

宝物:香料 生命之果 魔法之酒 运功散 贤者之书

说明:这一关的自动剧情发展会随着玩者手上的宝石是否还在而改变。如果之前宝石已经失去,埋伏的杀手会执行杀掉依琳娜的任务,如果宝石还在,杀手会以依琳娜为人质要胁你交出宝石。如果是战斗关依琳娜会很机灵的跳下迎宾台,打败杀手并不难,交出宝石的话杀手会满意的离去,依琳娜对你的好感大增,依娃则是相当不满。如果你死也不肯交换,那依琳娜生存的机会不大,本关很容易以败北告终。

45.夺取权杖

金钱:15000

人物:飞霜在战斗前加入

宝物:水蛭 虎眼石

说明:百花杀手群动作迅速,兰里夫的贴身侍卫撑不了多久的,至少要调兵半数前去救援。这些杀手战技、反应都很高,要留心她们的连续攻击以及高回避率。当然,如果你宝石还在且同意交出的话,杀手群会守诺离开的。

46.陷阱

金钱:15000

宝物:玛瑙 兴奋剂 杀手令

说明:百花部以放出孟祈出现的消息为饵引诱清风一群人前往山区中伏,在前后都是杀手群夹击的情况下,队伍最好先全力击破左下边较弱的一群,以免被夹攻而伤亡惨重。如果宝石还在杀手会开出条件,同意交出宝石就可以脱困,否则就是恶战一场。

47.重返故土

金钱:15000

宝物:隐形药水 小还丹 魔花 运功散

说明:迦纳军在撤退时两部人马起了争执,自己先打了起来,队伍只需要把刑天部打败就算完成任务。队伍如果不够强,等两边打的差不多了再上去收拾残兵败将即可。

48.隐洞第三层

金钱:3000

宝物:雪蚕 通神草 隐形药水

说明:僵尸群用牧师或修女对付可以很快就解决,战士去砍反而比较吃力。僵尸王不算很厉害,是较弱队员练功的好机会。

49.隐洞第四层

金钱:4000

宝物:鸡蛇爪 金仙草 兴奋剂

说明:如果你对自己的队伍很有信心的话,可以去踩一下地图左上方的青草地就会出现往下一关的入口。不然的话,打败下方的地龙也可以过关。地龙的行动力较差,远距离攻击对它很有效,要赢并不困难。

50.地下宫殿第一层

金钱:5000

宝物:贤者之书 杀手令 仙女带

说明:这里有三样特殊职业转职时所需的转职道具,相当的珍贵。魔剑飞雪在被我方击败后会变成可装备的武器,让队伍战力增强不少。对付魔剑时宜以法术加物理攻击联合,一次就可解决。

51.明锡风云(芙蓉篇)

金钱:6000

人物:如果要求芙蓉解释,她会离去

宝物:仙丹 圣光珠 魔法之酒 大型头盔 水晶杖

说明:队伍不幸和刑天的剑士部众碰上了,情势恶劣。这一仗看来是凶多吉少,不过芙蓉在危急时会出面和刑天讲"悄悄话",刑天就乖乖地走人啦。玩者要做的事就是后退保住小命,等芙蓉叫刑天滚蛋便是。

分支:如果你因此怀疑芙蓉的身份而质疑她,她就和你说拜拜啦。如果不问她的话,你下一关就有机会进入主控室隐关。

二、超时空英雄传说2秘技

1. 进入

(1) 战场上于没人的地方按鼠标左键或按 Esc 键,弹出系统菜单;

(2) 此时同时按下"UJ"两键,松开后屏幕底部会出现"PASSWORD:"字样;

(3) 输入"860420",回车。

现在再回到战场,你就可以使用以下超级秘技了。

2. 功能

A. 将光柱移到某人物上,按

Del 键,直接杀死该人物,够酷吧。

Alt-R,已行动过的该我方人物(玩家控制)可以再行动。

Alt-E,已行动过的该敌方或 NPC(非玩家控制)人物可以再行动。

Alt-T,已行动的该敌方人物可以再行动。

Alt-V,修改该人物的属性,AP不能修改:

(1)HP 生命点数(最大 3000)

(2)MP 法力点数(999)

(3)SP 精力点数(999)

(4)Strikeback 反应属性(999)

(5)Attack 攻击属性(999)

(6)Defend 防御属性 (999)

(7)Fencing 剑术属性 (999)

(8)Tactics 战技属性 (999)

(9)Exp 经验值 (999)

(10)Mode 自动作战之 AI 模式

(11)Type 第二 AI,玩家请勿修改

(12)Skillvalue 技巧点数

1 使剑技巧 7 地魔法熟练度 13 召唤魔法熟练度

2 舞刀技巧 8 火魔法熟练度 14 蛊术魔法熟练度

3 挥杖技巧 9 风魔法熟练度 15 仙术魔法熟练度

4 用弓技巧 10 水魔法熟练度 16 单人剑术技巧

5 弄斧技巧 11 黑暗魔法熟练度

6 耍枪技巧 12 神圣魔法熟练度

(13)(X,Y) 人物所在位置

(14)Item 取得编号物品(1-254),注意某些物品会改变故事流程

(15)Exit 离开人物模式

B. 将光柱移到没人的地方,按

Alt-C, 抓取当前屏幕,好象无效。

Alt-B, 抓取整张战场形势图。(可惜一次只能抓一张图, 因为总是以 MAP.PCX 存储的,前面的会被覆盖掉) 以下两条宇峻没有公布,是笔者试出来的,也很有用哟:

Alt-A, 显示游戏版本及版权信息等,比如智冠在大陆代理发行的版本为

1.05 版(目前最高版本为 1.42 版,升级程序可从宇峻的主页 www. uj. com.tw 上下载)

Alt-N, 直接过关

C. 修改一些特殊的参数,按 F10 键:

(1) 存储当前人物的位置。

(2) 自动存档开/关,别乱用。

(3) 显示当前座标开/关。

(4) 显示剩余可用内存开/关。

(5) 别乱用,想得到物品请用 ALT - V 第 15 号功能。

(6) 得到白花花银子,不过太贪心会变成负的。

(7) 捐献的次数。

(8) 存下这一关宝物的位置, 需输入文件名(注意是文件内容以台湾 BIG5 码存储的)。

(9) 大概是各关是否有事件发生, 乱改的话可能会影响整个故事流程, 所 以是注明“很危险”的。

(10) 难度级数。

(11) 主角的一些特殊属性(1 名声;2 评价;3 伊娃好感度;4 芙蓉好感度;5 依琳娜好感度;6 秋月好感度;7 关卡计数)

D. 战场上感到人单势薄(或者,敌人太少,打得不过瘾?), 那么将光柱移到空白处按下 INS 键,就地造人吧。(注意,同时叫出太多人可能会导致内存溢出!)

(1) 敌我识别 0 我方 2 敌军 1 友军(NPC)

3 王级的敌军(BOSS) 4 会撤退的友军

2. 人物的编码 (1 - 1620)

计算公式:(职业编号 - 1) × 10 + 等级

如:想叫出大剑师 5 级,编码为(6 - 1) * 10 + 5 = 55。

(1) 自动作战之 AI 模式,可以参考前文。

(2) 第二 AI,不用修改。

(3) 面对方向。

3. 应用

(1) 传说中的情侣合技 如果主角与某位女主角的关系达到 80,而两人的职业 又相近的话,在战场上靠在一起时魔法或剑术中就会多出一项威力无穷的情侣合 技(比如与伊娃的一式“连环雷击”会打到屏幕内的所有敌人至死方休)。不过 多数玩家的体贴功夫看来还不到家,所以这一直是处于传说中。现在在做出每项 选择前,不妨存一下盘,看看各种选择对自己心仪的姑娘有什么影响。急于求成 的玩家更可以直接修改关系值,立刻成为情侣。还有职业不匹配,快快修改主角 的经验值,马上升级、转职吧。

(2) 轻松看结局 游戏有多少种结局? 恐怕没人敢肯定吧(虽然各结局间的区 别并不大)。厌倦了战斗的话,试试 ALT - N 吧,需要你做的事只是选择

而已。

附 1. 职业编号:

1 # 战士 # 2 # 剑士 # 3 # 高级剑士 # 4 # 银剑士 #
5 # 黄金剑士 # 6 # 大剑师 # 7 # 斥候 # 8 # 游击兵 #
9 # 流浪汉 # 10 # 游侠 # 11 # 圣游侠 # 12 # 次级武士 #
13 # 中级武士 # 14 # 高级武士 # 15 # 将军 # 16 # 大将军 #
17 # 忍者 # 18 # 上忍 # 19 # 修士 # 20 # 牧师 #
21 # 祭司 # 22 # 主教 # 23 # 大神官 # 24 # 贤者 #
25 # 骑枪兵 # 26 # 旋风骑士 # 27 # 黄金骑士 # 28 # 飞鹰骑士 #
29 # 飞龙骑士 # 30 # 黑骑士 # 31 # 暗黑骑士 # 32 # 格斗者 #
33 # 圣战士 # 34 # 光明战士 # 35 # 永恒战士 # 36 # 终极战士 #
37 # 女战士 # 38 # 猎人 # 39 # 弓箭手 # 40 # 神箭手 #
41 # 弩手 # 42 # 连弩手 # 43 # 刺客 # 44 # 杀手 #
45 # 皇家杀手 # 46 # 修女 # 47 # 圣徒 # 48 # 女祭司 #
49 # 女主教 # 50 # 女神官 # 51 # 圣女 # 52 # 咒术师 #
53 # 蛊术师 # 54 # 女巫 # 55 # 巫师 # 56 # 魔女 #
57 # 魔术师 # 58 # 法师 # 59 # 大法师 # 60 # 魔法导师 #
61 # 魔导士 # 62 # 魔剑使 # 63 # 十字骑士 # 64 # 闪电骑士 #
65 # 玫瑰骑士 # 66 # 飞马骑士 # 67 # 圣龙骑士 # 68 # 白骑士 #
69 # 圣殿骑士 # 70 # 皇家骑士 # 71 # 魔法骑士 # 72 # 术士 #
73 # 幻术师 # 74 # 灵术师 # 75 # 飞仙 # 76 # 剑侠 #
77 # 御风剑士 # 78 # 飘渺剑士 # 79 # 剑圣 # 80 # 贵族 #
81 # 神官战士 # 82 # 祈祷师 # 83 # 公主 # 84 # 鹰战士 #
85 # 飞鹰战士 # 86 # 遨翔者 # 87 # 冒险者 # 88 # 施法者 #
89 # 领主 # 90 # 圣者 # 91 # 圣骑士 # 92 # 龙领主 #
93 # 勇士 # 94 # 斗剑士 # 95 # 英雄 # 96 # 剑狂 #
97 # 剑痴 # 98 # 多情剑客 # 99 # 无情剑客 # 100 # 女妖 #
101 # 大君 # 102 # 百花仙子 # 103 # 忍者战士 # 104 # 地魔 #
105 # 天魔 # 106 # 人魔 # 107 # 猪头龙 # 108 # 妖术师 #
109 # 皇帝 # 110 # 幽魂 # 111 # 大魔王 # 112 # 地的精灵 #
113 # 火的精灵 # 114 # 风的精灵 # 115 # 水的精灵 # 116 # 金钢元素

#

117 #烈焰元素# 118 #闪电元素# 119 #冰雪元素# 120 #恶魔#
121 #天使# 122 #守卫者# 123 #兔狼# 124 #大师#
125 #蝙蝠# 126 #鹰勇士# 127 #飞鹰勇士# 128 #树妖#
129 #盗贼# 130 #地精# 131 #国王# 132 #战士#
133 #法师# 134 #海怪# 135 #水蛇# 136 #保留#
137 #自动士兵# 138 #战斗机器人# 139 #魔剑# 140 #穴居兽#
141 #地龙# 142 #黏怪# 143 #僵尸# 144 #僵尸王#
145 #猫怪# 146 #传说勇者# 147 #主控台# 148 #学徒#
149 #骷髅兵# 150 #骷髅王# 151 #剑魔# 152 #女王#
153 #作家# 154 #医者# 155 #佣兵# 156 #商人#
157 #长老# 158 #小孩# 159 #男村民# 160 #女村民#
161 #国王# 162 #渔夫#

附2. 物品编码:

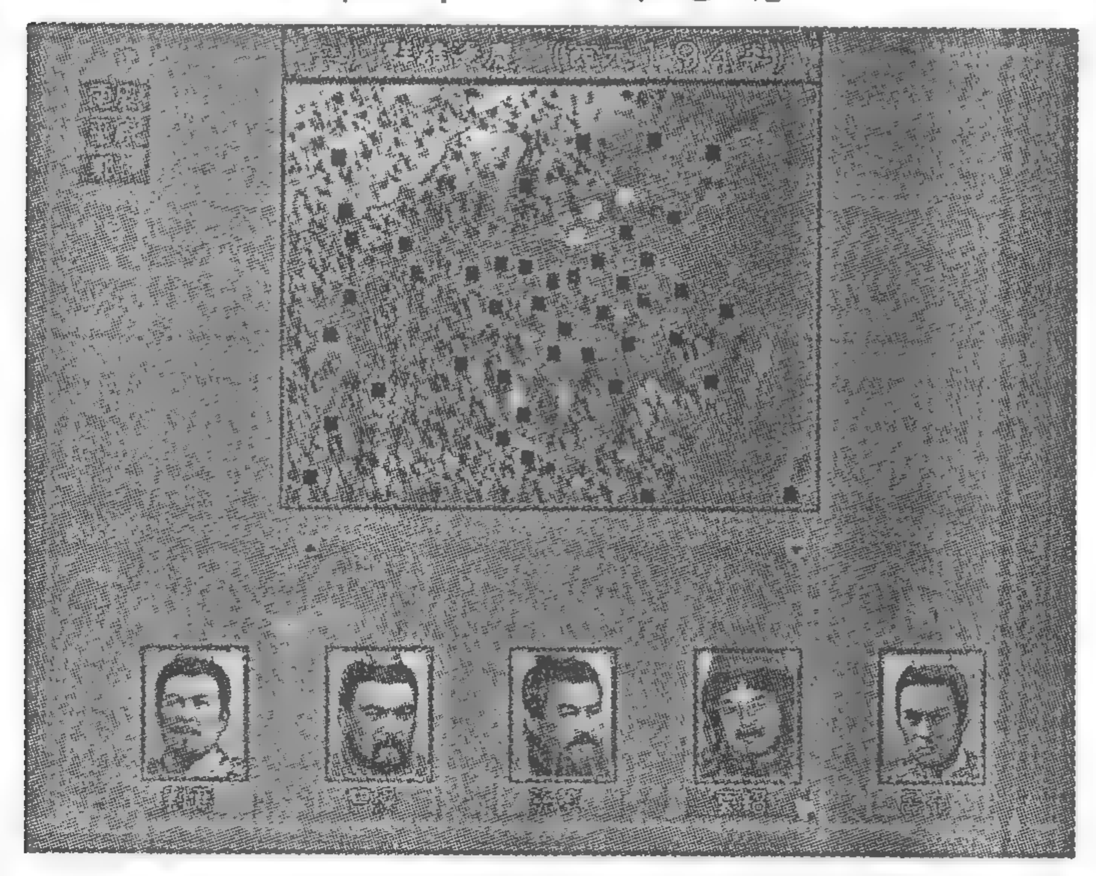
;=====兵器类=====

1 短剑 2 长剑 3 阔剑 4 青霜剑
5 巨剑 6 银剑 7 龙泉宝剑 8 三尖两刃剑
9 玄铁重剑 10 光明圣剑 11 焱魔剑 12 古剑[冥魄]
13 古剑[飞雪] 14 光聚集成剑 15 天清[阳剑] 16 地宁[阴剑]
17 弯刀 18 长刀 19 毒杀刀 20 锁链刀
21 双刃砍刀 22 武士刀 23 杀手刃 24 九环大砍刀
25 冰霜之刀 26 风魔快刀 27 无影破甲刃 28 短杖
29 长杖 30 法杖 31 檀木法杖 32 水晶杖
33 黑钻杖 34 仙灵之杖 35 七彩杖 36 奥里传国杖
37 轮转法杖 38 仙女棒 39 魔力权杖 40 短弓
41 长弓 42 十字弓 43 弓箭枪 44 射手弓
45 神木弓 46 爱神之弓 47 轰天炮 48 连弩
49 射日大弓 50 短斧 51 战斧 52 巨斧
53 双刃斧 54 爆烈斧 55 回旋飞斧 56 裂地斧
57 兽王战斧 58 大地之斧 59 魔神的妖斧 60 长矛
61 长枪 62 骑士枪 63 穿甲重枪 64 光之矛

65 太极矛 66 雷鸣矛 67 圣骑士银枪 68 龙王战戟
69 饮血魔枪
;=====铠 甲 类=====
70 布衣 71 皮衣 72 僧衣 73 皮裘
74 旅行服 75 丝衣 76 魔导士长袍 77 修行者法衣
78 护身丝衣 79 精灵的法衣 80 僧侣护袍 81 魔力护袍
82 冰心法衣 83 雪蚕丝衣 84 光明圣衣 85 黑暗亵衣
86 仙女彩衣 87 忍者服 88 银丝战衣 89 无极战衣
90 龙筋战衣 91 正气战衣 92 皇袍 93 皮甲
94 硬皮甲 95 环形甲 96 锁子甲 97 鳞片甲
98 青铜铠甲 99 精铁铠甲 100 战斗铠甲 101 水晶战甲
102 黑武士铠甲 103 圣骑士铠甲 104 龙鳞甲 105 勇者的铠甲
106 玄龟外甲 107 圣光战甲 108 暗寂战甲 109 飞行装甲
110 金钢战甲
;=====头 盔 类=====
111 布帽 112 皮帽 113 护头 114 头盔
115 大型头盔 116 钢盔 117 铁面具 118 武士面具
119 骑士头盔 120 龙鳞头盔 121 水晶头盔 122 霸者的皇冠
123 法师帽 124 魔力冠 125 巫蛊覆面 126 智者之冠
127 神官之冠 128 辉石法冠
;=====靴 类=====
129 布靴 130 皮靴 131 长筒皮靴 132 铁皮靴
133 马靴 134 长筒护腿 135 钢靴 136 骑士靴
137 忍靴 138 武士靴 139 高级战靴 140 疾风靴
141 龙麟靴 142 魔法靴 143 玻璃鞋
;=====盾 类=====
144 木盾 145 小圆盾 146 皮盾 147 青铜盾
148 镶铁盾 149 魔法盾 150 精钢盾 151 塔盾
152 水晶盾 153 龙牙盾 154 七彩镜盾 155 巨魔塔盾
156 能量盾 157 灵光法盾 158 暗黑力盾 159 炎魔狮子盾
;=====配 带 类=====

160 太阳石 161 金钢石 162 虎眼石 163 月长石
164 粉晶石 165 黑曜石 166 玫瑰石 167 蛋白石
168 猫眼石 169 孔雀石 170 鸡血石 171 祖母绿
172 珊瑚 173 琥珀 174 刚玉 175 碧玺
176 玛瑙 177 珍珠 178 翡翠 179 灵符
180 水晶球 181 圣器 182 天使之笛 183 恶魔之铃
184 巨神号角 185 战斗力仪 186 个人传送器 187 贤者之书
188 杀手令 189 仙女带 190 地灵珠 191 水华珠
192 风动珠 193 火神珠 194 圣光珠 195 暗寂珠
196 赤子灵戒 197 红色同调石 198 篮色同调石 199 绿色同调石
200 紫色同调石 201 赛莲的魔戒 202 邪神护身符 203 降魔铃
204 审判法典 205 护身项链 206 微笑的面具 207 丑陋的面具
208 海妖竖琴 209 幻之镜 210 大地战鼓
;=====使 用 道 具=====
211 药草 212 疗伤草 213 小还丹 214 大还丹
215 魔草 216 魔花 217 香料 218 闻香瓶
219 魔王的点心 220 解毒草 221 化石草 222 通神草
223 金仙草 224 蛊神雕像 225 神秘卷轴 226 水蛭
227 兴奋剂 228 力量辉石 229 龙之麟 230 妖精药罐
231 智慧果 232 兵法书 233 无名剑谱 234 生命之果
235 魔法之酒 236 仙丹 237 隐形药水 238 巨兽卵
239 臭蛋 240 雪蚕 241 鸡蛇爪 242 恶魔之瞳
243 腐尸藤 244 解麻草
;=====新增物品=====
245 冬瓜流星锤 246 独角兽战衣 247 光线枪 248 穿甲飞弹
249 行气散 250 运功散 251 无极仙丹 252 绝命仙丹
253 银梭流星弓 254 蓝色同调石 255 保留

第二节　三国志Ⅵ



由于游戏的情节早已为大家熟悉，本文仅对游戏中的一些具体基础上和功能键的作用进行介绍。

一、游戏时代背景选单

1. 184年 黄巾之乱

君主：张角、何进、丁原、刘焉、董卓、韩遂、公孙瓒、孔融、陶谦、乔瑁

2. 189年 董卓之野望

君主：曹操、刘备、孙坚、马腾、刘焉、董卓、刘表、袁术、袁绍、刘虞、韩遂、公孙瓒、孔融、陶谦、韩馥、乔瑁、王匡

3. 194年 群雄割据

君主：曹操、刘备、孙策、马腾、刘璋、张鲁、刘表、袁绍、袁术、王朗、刘焉、公孙瓒、孔融、许灵

4. 200年 河北争乱

君主：曹操、张飞、马腾、刘璋、张鲁、刘表、袁绍、士燮、公孙度

5. 207年 卧龙与凤雏

君主:曹操、刘备、孙权、马腾、刘璋、张鲁、刘表、士燮、韩玄、金旋、赵范、刘度、公孙康

6. 219年 汉中王刘备

君主:曹操、刘备、孙权

7. 234年 星落五丈原

君主:曹睿、刘禅、孙权



二、游戏主要命令

1. 内政:

* 开发:提高所在城市的农业、工业等方面的技术,影响所在城市的经济发展经费和粮草的收成。

* 商务:提高所在城市的商业管理,增加经济、粮食等方面的收入。

* 治安:加强所在城市的治安管理,影响人民的生活环境的好坏,影响经济、粮食等方面的收入是否稳定。

注意:每一个城市的开发、商务、治安的基数都不同,其高低是根据城市的大小、城市的繁荣程度、城市的历史地位、历史背景来决定的。如:长安的各方面的基数就非常高,无论是开发、商务,还是治安都非常稳定。江州就不

同,由于历史上民风不良,治安就很差。

2. 军事:

* 出阵:向某一个城市进军、讨伐。

* 增援:向正在打仗的城市派出新的军队进行支援。

* 征兵:在所在的城市征用、招募人民当兵。

* 掠夺:派军队对所在的城市人民进行杀戮,对财物、粮食进行抢夺。

* 埋设:在所在城市的郊外挖陷井、埋高对敌军有害或在战斗时能攻击敌军的设施。

3. 移动:

* 将兵:把武将、士兵和粮草、金钱等转移到自己管辖的某一个城市去。

* 武将:只移动武将到自己管辖的某一个城市去。

4. 外交:

* 同盟:与某一个君主结成联盟,共同防御对敌。

* 共同:与某一个君主共同对付一个或多个敌人。

* 进物:向某一个君主献上粮草、金钱或宝物,来获得这个君主对你的友好度,使其尽量不向你进兵。

* 劝告:劝某一个君主投降。

* 捕虏:绑架敌人的武将。

* 破弃:破坏、放弃所在的城市。

5. 人事:

* 搜索:搜寻、探索全国的隐世人才及流落在人间的宝物等。

* 登用:登录、起用全国在野或被我俘虏的武将、人才。

* 赏赐:把宝物、金钱赏赐给自己的部下,以提高其忠诚度或各方面的技能。

6. 任免:

* 军师:任命所在城市的军师。

* 太守:任命所在城市的总管、主要行政将领。

* 将军:任命所在城市的武将为将军。

* 谍报:任命所在城市的文官为谍报官。

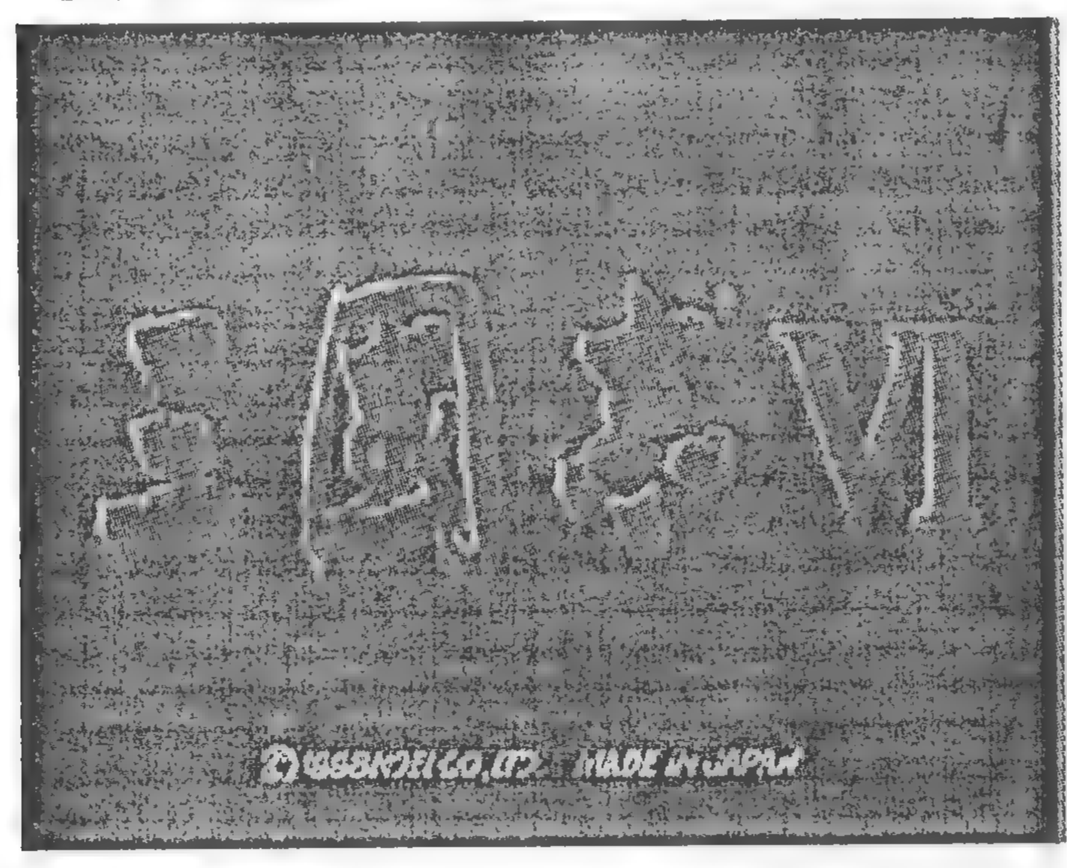
* 解雇:免去所在城市已任命的将官。

7. 计略:

* 作敌:使别的国家与另外一国成为敌人。
* 驱虎:使其它两国共同对付一个敌国。
* 煽动:使敌人国家的武将忠诚度下降。
* 流言:使敌人国家民心动荡,将兵气势下降。
* 埋伏:派武将潜入敌人的内部为官,刺探敌人的各种情报。

8. 特别:

* 引取:向商人购买粮草。
* 会见:会见手下的将官,了解当世的人才和当时的局势。
* 官爵:君主在当世朝廷的官位。
* 揭见:君主晋见当世朝廷皇帝。
* 移宫:君主迁都到另一个城市。



三、作战单挑武技

对战时可用鼠标控制荧幕上方的五个按键进行下列选择。

1. 大喝:在武将单挑时,使敌将惊惶失措,从而忘记招架。
2. 虚报:在武将单挑时,告诉敌将假的情报,使敌将心神不定,或溃逃。
4. 侧击:从意想不到的角度攻击敌将。

5. 先制弓矢:在武将单挑时,一出场就发射弓箭,重创敌将。

6. 交替:在武将单挑时,和敌将交换攻击场地。

7. 生捕:在武将单挑时,趁敌将不敌、不备时生擒之。

8. 诱引:在武将单挑时假败,让敌将追击,趁其防御力降低,反身突然攻击。

9. 说得:在武将单挑时,说服敌将投降。

10. 必杀技:在武将单挑时,使用威力强大的必杀技,给予敌将重创。

11. 一击必杀:在武将单挑时,一出场就使用一招制敌的武功攻击敌人。

12. 伪退:在武将单挑时假败,用其它武技攻击敌将。

四、人物属性

1. 所属:武将所属的君主。

2. 所在:武将所在的城市。

3. 身份:武将所在城市的身份。

4. 从事:武将所在城市的任务。

5. 健康:武将的身体状况。

6. 梦:武将的野心。

7. 忠诚:武将对君主的忠诚度。

8. 年龄:武将的年龄。

9. 仕官:武将的官职。

10. 气力:武将的气力。

11. 统率:武将的统率率。

13. 武力:武将的武力。

14. 智力:武将的智力。

15. 政治:武将的政治能力。

16. 魅力:武将的魅力。

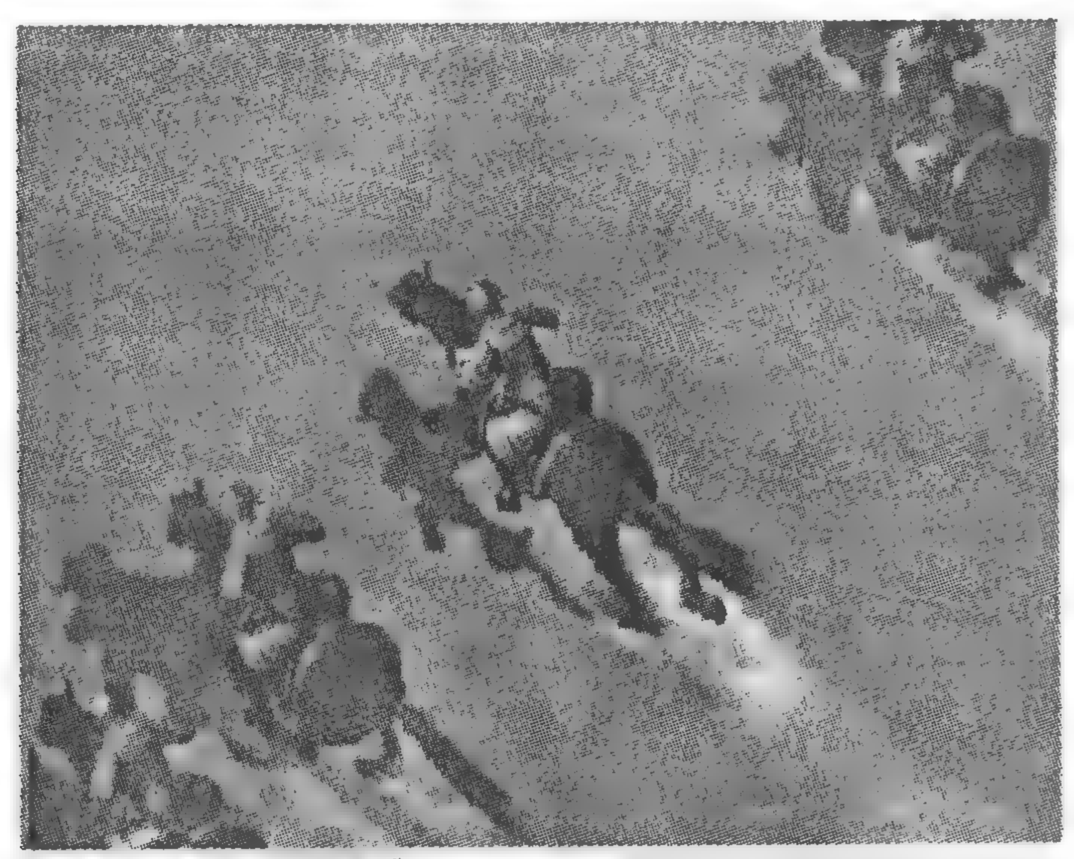
17. 政治值:武将在内政方面的综合能力。

18. 军事值:武将在军事方面的综合能力。

五、城市属性

1. 本城:城市名称。

2. 金:城市现在有多少钱。

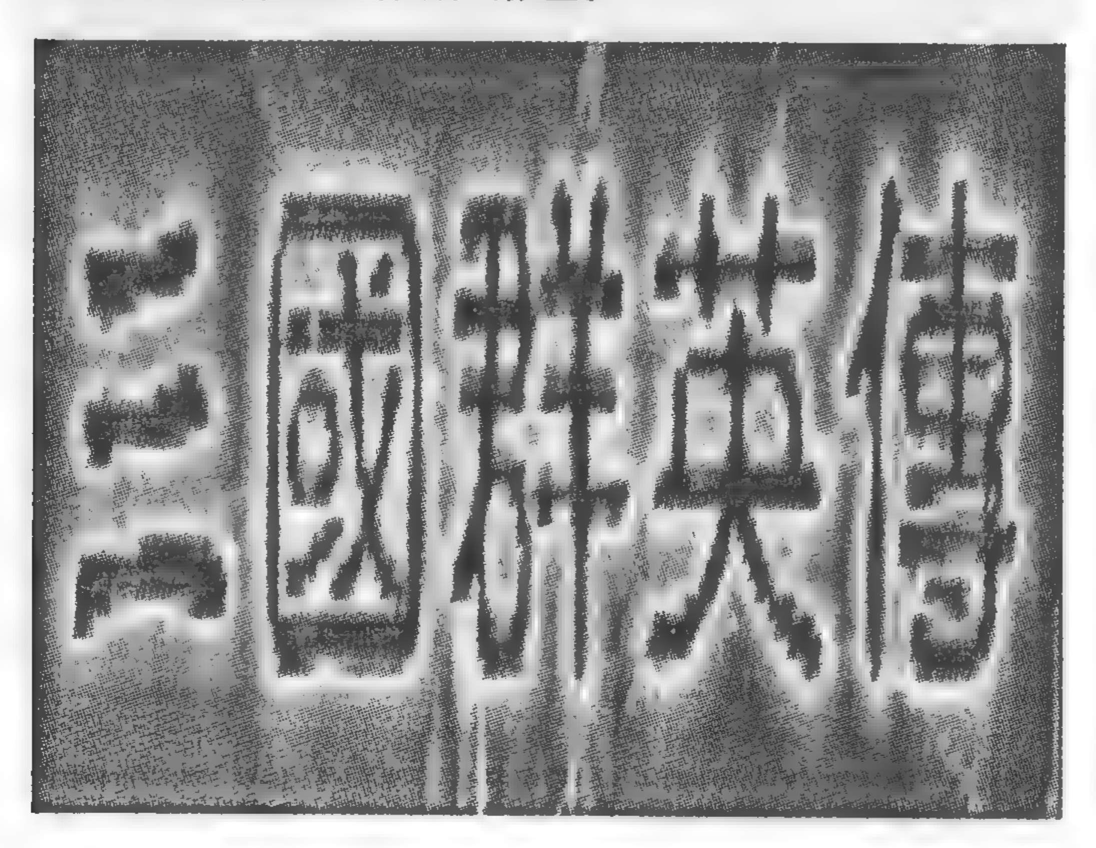


3. 军师:城市的军师是谁。
4. 兵粮:城市有多少粮食。
5. 人德:城市人民道德程度。
6. 情报:城市的其它情况。
7. 兵力:城市现有军队数量。
8. 军备:城市的军备情况。
9. 人口:城市的人口情况。
10. 开发:城市的开发程度。
11. 商业:城市的商业状况。
12. 治安:城市的治安状况。
13. 武将:城市里的武将数目。
14. 在野:城市里在野的武将数目。
15. 步兵:城市里步兵数量。
16. 骑兵:城市里骑兵数量。
17. 山岳兵:城市里山岳兵数量。
18. 水军:城市里水兵数量。
19. 蛮兵:城市里蛮兵数量。

20. 铁骑:城市里铁骑数量。

21. 山越兵:城市里山越兵数量。

22. 总兵力:城市里所有兵种的数量。



六、战争命令

1. 部分方案:

* 移动待机:部队移动完毕后,原地等待。

* 占领敌阵:部队移动完毕后,攻击敌阵,目标是占领敌阵。

* 打敌将领:部队移动完毕后,全军以敌将为攻击目标攻击敌军。

* 歼灭敌部队:部队移动完毕后,全军以全歼敌军为目标开始攻击敌军。

2. 行动方案:

* 通常:按标准移动。移动距离中等,防御力不变。

* 猛进:高速移动。移动距离远,防御力减弱。

* 监战:小心谨慎移动。移动距离近,防御力增强。

3. 攻击方案:

* 普通:按标准方式攻击。

* 火箭:用火箭攻击敌军,杀伤面积大,容易误伤。

* 阻击:攻击力强,但攻击范围小。

4. 移动:根据指挥移动部队。

5. 追击:

* 通常:按标准方式攻击。

* 突击:高速、集中全力攻击一个部队,杀伤力高,但是自己部队伤亡也大。

* 一骑:向敌将提出挑战(单挑)。

* 足止:原地待命。

6. 计谋:

* 火计:向敌人阵地放火。

* 挑拨:使敌军部队混乱,不听指挥。

7. 城门:攻击敌人城门(在攻城战中才能使用)。

8. 待机:原地待命。

9. 退却:部队撤退。

10. 方针:同等一条? 部队方案?。

11. 参军:

* 寝返:使敌将阵前倒戈,成为我军的部队。

* 煽动:使敌军士气下降,军心涣散。

* 伪传:让敌人得到假情报。

* 搜卖:收买敌将,使其为我军效力。

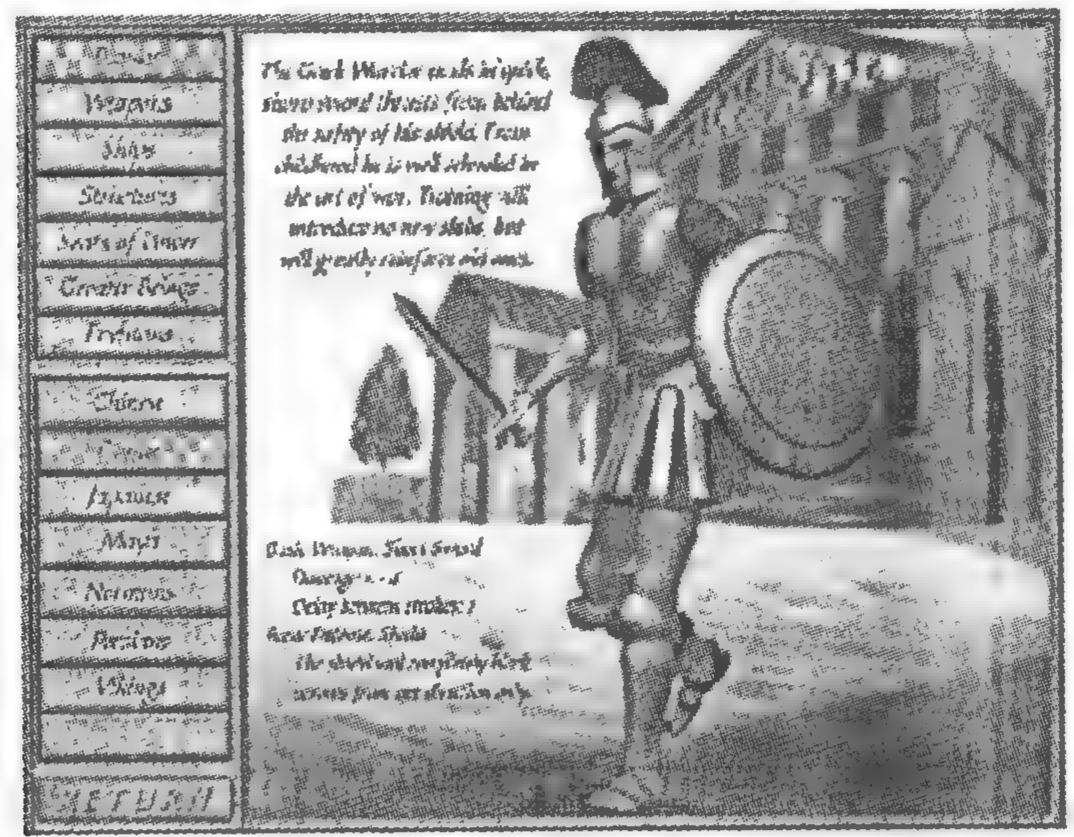
* 辅佐:帮助我军主将抗敌。

游戏非常注重战场地形、天气的变化。针对不同的地形用相应的兵种攻击敌军,可取得十分明显的效果。在战场上你通过查看地形可以知道战场的名称和什么兵种在这种地形上战斗有利,以达到以少胜多的结果。而天气的好坏就只好听天由命了。

第三节 七大王朝

一、策略

其一，先选个比较强一点的种族，这个对于初学者很重要。哪些是比



较强的呢？中国人，日本人，诺曼人都不错。

其二，找领导力(Leadership)很高的人去占领，要不费力气的占领就是用这个方法了，然后用你的科技文明去感化那些野人，要怎么做呢？

1. 找个和你要派去占领的人一样种族的村庄，或者是一样种族数比较多的村庄，进驻那村庄旁的碉堡(Fort)。通常领导力 90 以上的都不错，不然你派国王(King)去是最好的。

2. 慢慢等，那村庄和你进驻碉堡的将军一样种族的人，抵抗度会随时间下降。等他们抵抗度降到二十以下，派人去打一打，马上就投降了，也不会有反抗军出现。

3. 有个加速抵抗度的方法，给钱就行了，平均会降十。

4. 还有，如果你在旁边建些工厂或研究中心，当他们抵抗度平均降到五十以下时，里面的村民会自动到工厂或研究中心帮忙，那么，他们抵抗度下降的速度会更快。我最喜欢用这个方式，因为不是用自己的人工作，而是用别人的人。

5. 另外，在那里建市场卖东西给他们抵抗度也可以下降。

其三，在经济上，赚钱一定要靠市场的买卖，但很多人都忘了，还可以收税。甚至还可以规定忠诚度高于多少就收税，没有说明书的人很多一定

不知道有这个功能。给你们个提示，压压滑鼠右键也不错。另外，每年的1月1日也有年度岁收，不要扩充的太快也是这游戏的重点。

其四，在战争上，不一定要用自己的优势武力歼灭敌人。只要将敌人村庄旁的碉堡都干掉，那村庄的人自然会叛变，保证不久敌人的领地就自动地变小罗！还有，敌人在打叛军时，你就去打在打叛军的敌人。

其五，初期一定要训练出一批武力，人善被人欺应该有听过吧！这样人家打来，才可以把他们打回去，甚至打到求饶。这武力要多少，不用太多，第一季有八个人就够了。

其六，神兽干嘛用的，基本上，除非打到最后，否则神兽的功用不大，好玩用的吧！通常我两三年就能够搞定了，养神兽不过是看他们跑来跑去好像很厉害而已。但神兽各有用途，没说明书的自己摸吧。

其七，研发武器的话，通常我都用要降服的村庄里的人研发，虽然能力差，但山人我一次盖个两三栋，所谓平行分散处理，速度也是蛮快的。一举二得，村庄也可以很快降服。

其八，战斗上武器的搭配，以混合制的最好用，千万不要用清一色，不然昂贵的武器一下都没了，虽然可以再生，可是要花时间和钱。战斗时就是派一堆人过去就对 了，反正战斗中乱七八糟的，一下子也控制不了那么多。

二、背景知识

1. 控制

当你点选一个建筑物或村庄后，你会发现有一堆线连来连去，那是代表着控制。当和它相连的建筑物连线线头被打叉代表不受控制。

(1) 村庄 v.s fort：在有将军的 fort 控制下的本国村庄可以征税、训练、赏则忠诚度会下降。

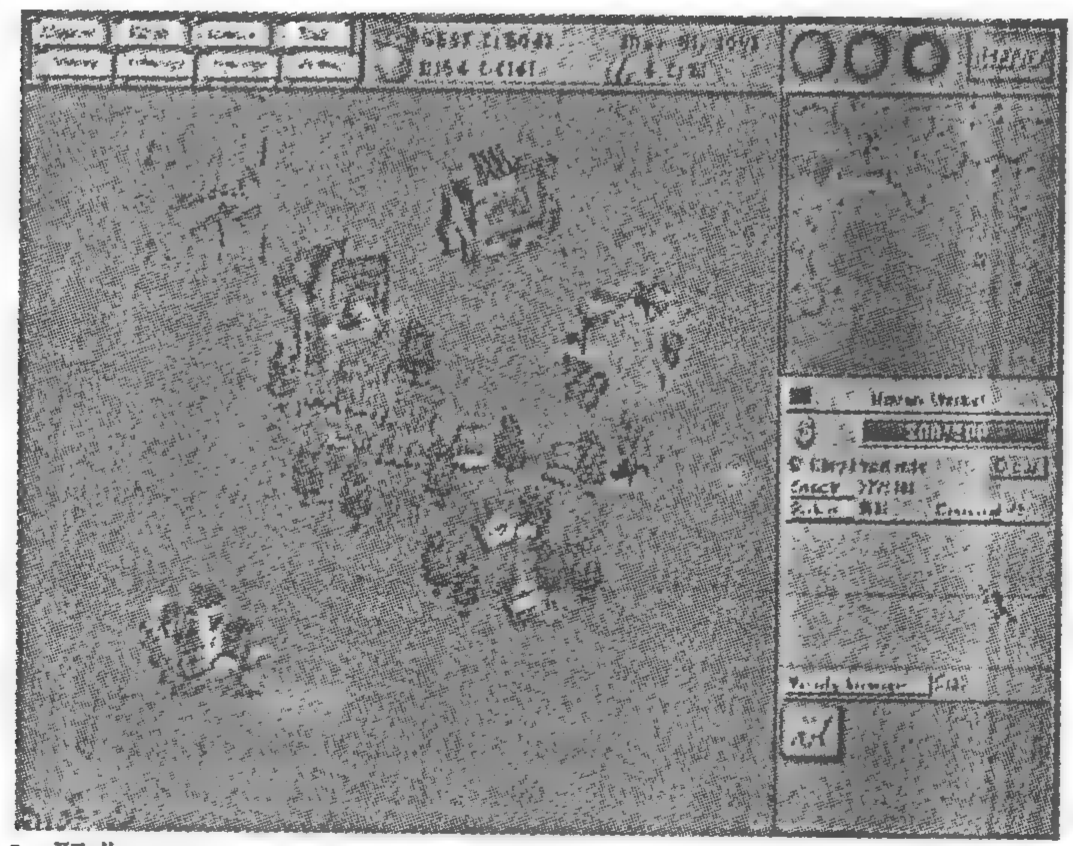
(2) 村庄 v.s 村庄：不能打叉，这是代表着村庄之间可以手动移民。

(3) 矿场 v.s.加工场：矿场可以直接运送矿物给控制下的加工场和市场加工场可以直接运送产品给市场。

(4) 市场 v.s. 港口：若你有贸易的船，就可以

(5) 市场 v.s. 村庄：村民可以上这个市场购物。

(6) 村庄 v.s 建筑物：表示村庄内的村民可以去其中工作。



2. 职业

国王(King):头上挂王冠、一国之主,可以盖各种建筑物,也可以做所有将军能做的事。国王被杀后声望会剧降,此时仍可找一个魅力较高者继任新王。

将军(General):头上挂星星、可以训练士兵、村民,并会盖堡垒。以战力和魅力均高者担任为佳。可以由一般士兵中指定,指定的方法为,将士兵叫出来 点选他,看到有个星星的按钮,按下去就便成将军。

士兵(Soldier):头上挂宝剑、可以由村庄第二个选项的 Leadership 生出,或把佃农叫入堡垒训练。会盖堡垒。

建筑工(Constructor):可以盖所有的建筑物,也可叫进 任何的建筑物做修复,由村庄的 Constructor 选项训练。

矿工(Miner):头上挂十字槁,可以采矿、盖矿场。由村庄的 Miner 生出。

生产工(Worker):头上挂齿轮,可以盖加工厂或兵工厂,由 村庄的 Manufacture 选出。

科学家(Scientist):头上挂药瓶,可以盖科学塔,研发科技,由村庄的 Research 训练。

间谍(Spy):头上挂眼睛,可进行多种间谍工作,由村庄的 Spying 生出。

佃农(Peasent):什么标签都没有,专事生产粮食。也可进入建筑物从事生产、研发,但技能都很低。

由村庄的第一个选项叫出。叫出佃农会使村庄忠诚度下降。

骆驼商队(Caravan):可在本国矿场、本国加工场、本国市场或贸易条约国载运物资。由市场训练。

3. 建筑物

堡垒(Fort):王国精神象征,有国王或将军在的堡垒可训练士兵,控制村庄。一个堡垒中只能有一位国王或将军。

矿场(Mine):可以采出原始矿物。

加工厂(Factory):可以将矿物加工为产品以便贸易。

兵工厂(War Factory):可以生产攻击用车。

市场(Market):可以让本国、外国、或独立村庄的村民购物。也可接受本国或有贸易条约的商队前来购物。

科学塔(Tower of science):可以研发武器科技。

酒店(Inn):可以在里面找到不错的人才,不过要付一些钱才能雇用。

港口(Harbor):可以造船、修船、停船,贸易。必须盖在海边。

神殿(Seat of Power):可呼唤神兽。每个民族可呼唤的神兽不同。需要拿到该国卷轴才能盖。

4. 怪物(Fryhtans):其巢穴在小萤幕中以较小白点显示(大白点是独立村庄) 怪物会否主动攻击完全看设定。

若攻击怪物巢穴,怪物会冲出来反击。

巢穴内怪物也分三级:

一般级:死后不会留下东西。

将军级:死后留下财宝。

首领级:死后留下卷轴,卷轴的种类依砍死怪物的人种而定。若被战车打死,则出现的卷轴不定。巢穴被毁后,也会留下财宝。

1.经济

(1) 食物(正上方第一行的数字):

很多人都忽略了食物的重要性,当你没有食物时,你会发现忠诚下降不会很激烈,但是部下们一出堡垒或建筑物,马上就会换上其他颜色的衣服,投

奔他国去了。

要如何生产呢？食物是由你村庄里无所事事的人所生产，所以不要光注重科技和工业，把所有村民都叫去做事。

(2) 金钱(正上方第二行的数字)

没钱的话，不但部下们忠诚度会下降，就连建筑物、炮车、船也会迅速损坏。那要如何生财呢？

① 税收：你点选自己的村庄(上插有你自己颜色的国旗)，第三个选项就是税务。

(a)你在第三个选项上按滑鼠左键，是直接征税，每征一次，村民忠诚度下降10

(b)你在第三个选项上按滑鼠右键，会跑出一个选单，那是自动徵税 在这里用左键点选数字是指定这村庄的税率，而按右键是全国统一税率。假定你设定的是90，那就是说，当忠诚度到达90时就会自动课税。

② 生产与贸易：这通常是金钱的最大收入。

(a)矿产：有铜矿(copper)、铁矿(iron)、以及黏土(clay)，若一开始找不到矿，可以按j键找到矿物(其实j键也可以找到诸如财宝、卷轴之类的东西)，迅速从你的村 庄的第二个选项中训练Miner或Constructer，等训练完成后赶

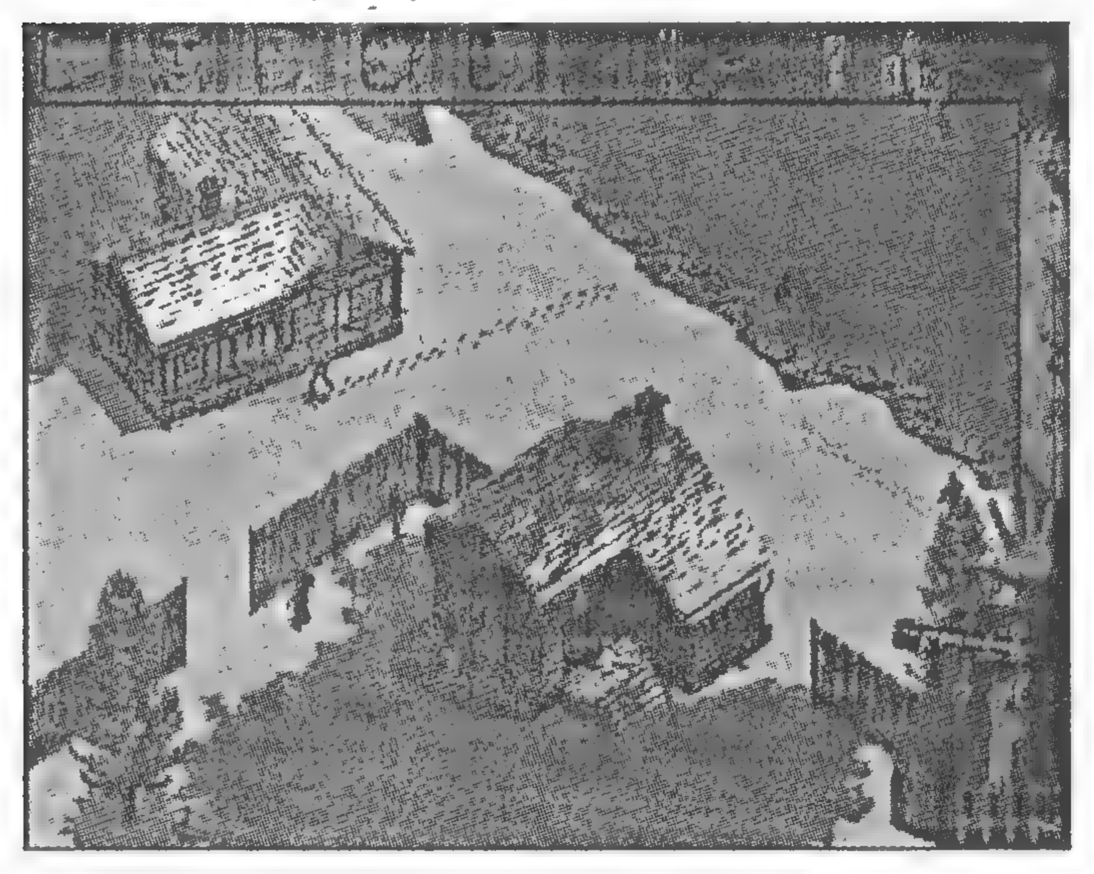
(b)贸易：骆驼可以载运原料、成品，所以可以将多馀的物产送至本国其他

③ 攻打怪物，当你的战力很强，就可以直接攻打怪物巢穴以获得他们的财宝。

④ 请求外援。当然电脑控制的国家是不太会理你。此外，也会降声望。

⑤ 贩卖食物。有时别国食物短缺，会向你买食物，可以选择accept。这是可遇不可求的。

第四节 二战特种兵



基本技能

基本招工要求

双击鼠标左键是奔跑,如果要取得好的战术效果,请记住一切行动在跑动中进行,多练练吧。熟练地切换俯卧和站立状态,快捷键是C和S,注意爬行中的队员的移动速度是很慢的。大多数情况下,无论你在做何事时按下鼠标右键为取消。许多建筑物的门内可以躲藏;单击囚犯室的门可解救被关押的同志。

一、Green Beret 贝雷帽

手枪"快捷键G"

匕首"快捷键X"

引诱器(Decoy)"快捷键O",将它放在地上后再打开开关可以引诱敌人循声而来或吸引敌人视线。用完后可以拾回背包。

铁铲(Shovel)"快捷键F",可在雪地,沙地中掘坑躲藏,按右键钻出地面。

特殊技能:

可以徒手爬墙,按右键在墙上定住不动。

可以搬动尸体,按右键将尸体扔下。

是游戏中唯一可以搬汽油桶的,还可以用铁桶来掩盖敌人的尸体。

二、Sniper 阻击手

手枪

阻击来复枪“快捷键 R”,来复枪的瞄准镜头对于有效射程内的目标是绿色的,否则为红色;一般为 4~7 发子弹。

医药箱“快捷键 K”,只有当本次任务中司机和间谍都不在时才有。

三、Marine 海军陆战队员

手枪

匕首(其暗杀的动作特别鬼鬼祟祟)

充气船

潜水服“快捷键 D”,要在浅水中或船上才会出现。

鱼叉(Harpoon)“快捷键 J”,连射很慢。

四、Sapper 工兵

手枪

陷阱(Mantrap)“快捷键 J”

手雷(Grenades)“快捷键 E”

钳子(Pliers),能剪开铁丝网,但不能剪开电网。

定时炸弹 “快捷键 B”,放置后大约 11 秒后爆炸。

遥控炸弹

五、Driver 司机

手枪

冲锋枪“快捷键 M”,有弹药限制。

医药箱

特殊技能:可控制敌人的交通车辆,坦克,机枪,炮台。

(掌握坦克时按住 Ctrl 才会出现瞄准光标,再单击目标开火)

六、Spy 间谍

手枪

毒针“快捷键 L”

医药箱(司机不在场时携带)

特殊技能：可窃取敌军营中衣架上的德国将军服，伪装进入敌营；如果在敌营中杀 人被撞破，伪装会失效，但如跑到僻静处，重新点选将军服就可再穿 上。身穿将军服的间谍可伪装与敌人谈话岔开(distract)敌人的注意力，“快捷键 D”，再按鼠标右键就是结束交谈。同贝雷帽一样，可以移动敌人的尸首。



上岗培训：

画面右面像笔记本的东西展开是每次任务的地图，点击地图上的任一部位可将视区迅速移至该范围；点击地图左下角的折角，可浏览每次任务的简报和注意事项，很有用的，卡住了拿出来看看吧(快捷键 shift + B)。

画面右上方的眼睛可以用来查看敌人的视野范围(快捷键 shift + 单击目标)，这是游戏中最关键的一个工具，如何撕开敌人的警戒线，杀敌顺序和时机的拟订，都是在了解了敌人的视野范围和站位的情报后作出的。敌人的视野范围有两种色彩，淡绿色是近距离范围，深绿色是远距离范围，被敌人的视野范围扫到的话就麻烦来了；不过在深绿色范围内俯卧在地上的我方队员是不会被发现的。敌人对视野范围内的可疑物也异常敏感，包括尸体、脚印和

物品,如何充分利用敌人的视野范围是本游戏最重要的技巧之一。

选择队员有几种方法:单击某个队员的肖像;快捷键 1~6(0 是取消选取);或按住鼠标右键不放拉出一个矩形,就可以一次选取多个队员。可用摄像机在某个人或物上定焦,画面会始终将该目标保持在中心;对画面的放大和缩小用小键盘上的 + 和 - 来控制, * 键恢复原始大小,你也可以用 F2 - F7 键来开出不同的多个窗口,但最好你的显示器够大,否则没有什么意思。

每次任务完成会显示任务完成度的考核表,有两个标准:一个是时间,一个是持续破坏力也就是类似射击游戏的命中百分比,每项最多获三颗勋章,它们影响到你所获的功绩,一次任务总功绩最高可获三颗星,两个完美的任务后就可以升一级军阶。所以如果玩者以达到将军为目标的话,每次任务都要尽量节约时间,于任务不相关的敌人不要去管他,不要随便开枪,这会引发敌人的警铃招来更 多的敌人和影响到持续破坏力的评定。快和准是突击队员的第二生命。

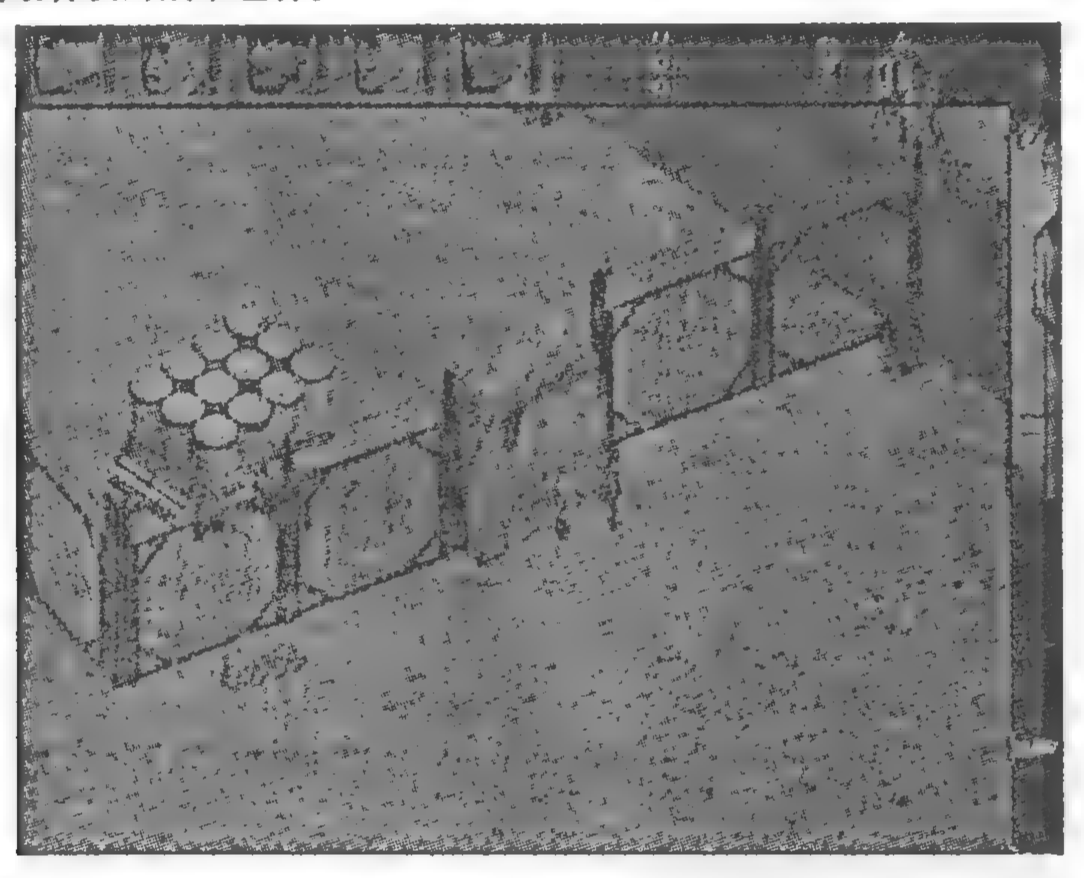
理论学习:以庖丁在解牛时得出的真知,同样适用于现代战争。如果德军防御严密的基地是一只可怕的西班牙斗牛的话,我们的突击小队就应该是一把没有厚度的小刀。始终要牢记的是我们是以一支小分队去对抗敌人的正规军队,所以硬拼是极为不智的,也偏离了游戏的精髓;而我们此行往往不是要我们去杀光所有的敌人,而是背负着更具战略意义的特殊任务,因此以任务的达成为核心是最有效的战术思想指导方针。在这样的前提下,我们须遵循四点原则:快速、果断、隐蔽和团体精神。

快速和果断是连续杀敌的基础,在游戏中后期,敌人严密的防御网往往牵一发而动全身,这就要求我们在最紧扣的时间段内没有误差地完成一系列的行动而能不被其它敌人所察觉,当然这种目标的实现的另一个基本功是依靠对敌人的视野范围和站位的充分了解,在掌握了敌人防御网的运作流程和致命弱点后,针对那个漏洞展开快速和果断的突破,一口气的连续杀敌的爽快感足以让人兴奋半天。

尽管隐蔽是我们时刻不可以忘记的原则,但有时敌人的防御网过于完善,几乎没有漏洞可寻,这时我们就要稍稍违背一下这个原则,故意用自身或敌人的尸体或其它可疑事件引起部分敌人的注意,注意这不是愚蠢地暴露自己,而是在制造机会撕开敌人的铁网。这样的情况下,某些敌人就会离开防御网的保护跑过来,某些敌人会被吸引开注意力,这对于我们来说都是不可

多得的良机。贝雷帽的引诱器有时是制造奇迹的法宝之一。记住,敌人每被削弱一份力量,我们就壮大一份。

最后谈到团体精神,每个人都是小队的有机的一部分,只有互相配合才能发挥更大的力量。在整个游戏进程中,贝雷帽、间谍、阻击手的黄金铁三角是我最喜欢的战术组合。



攻略

MISSION 1:战火的洗礼

1941年2月20日　挪威

自1940年6月英法军队在挪威的纳维克(Narvik)大撤退以后,德国占领了挪威。德国空军在Trondheim、Herdla、Stavanger建立了重要的空军基地,整个北海笼罩在德国轰炸机的阴影之下。我的第一个任务是为了配合对Stavanger空军基地的突袭,去炸毁敌人在Solo的一个通信站,这将使敌人的无线电通讯阻塞几个小时从而延缓德军的增援。

战术要点:一开始三个队员分散在不同的区域,各自迅速解决掉周围的岗哨,中部岛上的海军陆战队员可先用手枪朝空地开上几枪,将第一个敌人引来解决掉,然后可不费一枪一弹暗杀掉剩下的两个,夺得皮划艇后将另两

名队员接上船，然后在北方小岛的左下方登陆，贝雷帽和司机先躲在房角，趁巡逻队走过之后迅速上前解决掉沙坑中的机枪手，司机控制机枪将还没走远的德国巡逻队干掉，贝雷帽从附近搬一只汽油桶放在通信天线旁，走远一点后用手枪引爆，任务完成。

最佳成绩 PASSWORD:YJJXB

MISSION 2:寂静的爆破

1941 年 3 月 1 日　挪威

英军配合挪威抵抗军展开 CLAYMORE 军事行动，这是一次中等规模的军事行动，主要军事目标是破坏 lofotein 岛上的工业设备，商船；招募新兵；铲除亲德的 Ovidkum Ouisling 政府的支持者。我将在 Stamsund 地区登陆，设法渗入 Storfjord 附近的军事基地，炸毁基地内的燃料仓库，这将大大削弱敌人坦克部队的活动范围。

战术要点：这次有五名队员，先干掉附近的 3 个巡逻兵，然后派阻击手到岸边用来复枪将对岸围墙上的岗哨端掉，然后乘巡逻船开过的间隙，用海军陆战队员将队伍分两批运过河，在岸边礁石后隐蔽，贝雷帽先爬上围墙，放下扶梯，干掉大院内的两个鬼子，其它人迅速进入，司机开动卡车，工兵同志在那个锅炉一样的燃料仓库旁放好一枚炸弹后与大家一齐迅速进入卡车，司机一路直开向基地外的大路尽头，身后“轰”一声巨响，敌人的燃料仓库想必已经灰飞烟灭了。

最佳成绩 PASSWORD:4FQBF

MISSION 3:夭折的工程

1942 年 3 月 4 日　挪威

挪威境内风起云涌的抵抗运动被组织起来，使敌军坐无宁日，希特勒不得不从地中海(Mediterranean)战役中抽调兵力来应付挪威的局面，减轻了盟军主战场的压力，以少量的资源达到了最大的成果。我这次的任务是炸毁 Eidfjord 附近的 Sysendam 水坝，这将使该地区的电力供应完全被切断。

战术要点：那座水坝真的好雄伟啊，要炸了它真有点舍不得唉！（上校：废话少说，快执行任务去！）哎呀，不好意思，看风景太投入了，话归战场，先快速将附近 3 个巡逻兵引来干掉，然后将桥这端的敌人都作了，让海军陆战队员来到河边，潜水至山崖下方敌基地，哇。里面好多人啊，不要紧，掌握好次序一个个解决掉，然后拿取皮划艇回来接 spy 到刚才的基地内偷德国军官服

一套穿上(没有尺码问题)。然后回桥边,spy一路小跑到河对岸敌基地内关掉电网开关,再配合潜水到这边岸边的海军陆战队员将几个要紧的巡逻兵"掐"掉,试试spy的毒针吧。海军陆战队员再返回对岸,用船将工兵接过来,工兵剪开铁丝网偷到两个定时炸弹,再悄悄地爬到水坝脚下一处凹进的山崖,算好时机,迅速丢下两颗炸弹,逃回船上(无论如何不能死,否则完不成任务)。最后所有队员以最快速进入西北方前来接应的卡车,扬长而去。

最佳成绩 PASSWORD:5DNCQ

MISSION 4:重拾信心

1941年3月10日　挪威

德军对英国本土的空袭作战越来越激烈。伦敦、利物浦、哥拉斯格沃等许多城市遭受严重打击。丘吉尔认识到加大敌后地区的作战具有不可低估的鼓舞民心的巨大作用。据悉,在挪威Trondheim的德军司令官们将指挥所设在Stokkan的一座别墅内,我的任务就是去摧毁它,让敌人领教一下我们的力量。

战术要点:哇!这么多人,救命啊!没有办法,为了大英帝国,兄弟们,给我上。一开始可以让阻击手干掉一个占位很恶毒的敌人,然后让贝雷帽和工兵配合作战,利用废车场有利的地形加上手榴弹(留一颗,别用光了)将附近的敌人吸引过来一个个歼灭。然后贝雷帽悄悄地干掉装甲车旁的卫兵,司机快速跟上用装甲车将右下方的守军一锅端,之后装甲车开到船码头对岸处待命,阻击手在桥头干掉对岸的一个摩托车兵后,和海军陆战队员顺着铁路桥旁的栏杆下到河底;贝雷帽和工兵则过桥,注意过桥时别被火车压着了,在对岸将附近巡逻的家伙都引过来干掉(别用手榴弹,会引发警铃),之后两人爬到基地大门,用贝雷帽将门卫都消灭,工兵乘机从树林里穿到最上方的降落伞处,用最后一颗手榴弹将巡逻队干掉,然后拿取地上的火药,回到大门。另一方,装甲车隔着河面将敌人守军及其后出来的增援部队统统一扫而光,真爽!接下来,贝雷帽和工兵趁机奔入敌指挥部,实施爆破;司机离开装甲车下到河底,乘海军陆战队员的小船开到左上方码头,两路人马在此会合登上敌人的巡逻船,We are sailing!

最佳成绩 PASSWORD:6S5TL

MISSION 5:失明的判决

1941年5月2日　挪威

英国的利物浦及其他港口被德军的空袭重创的同时,英军在克里特半岛的战事也频频告急,看来要在挪威制造一种进攻的假象已迫在眉睫。我的任务是破坏 Herdla 飞机场附近的雷达站,如此一来敌人的海岸防卫体系将变成睁眼瞎。

战术要点:空中缆车?我简直不相信自己的眼睛,有点像“勇闯雪山堡”的景色,这次任务的要点也是尽量不要惊动敌人,至少在山下时。敌人的兵不多,让贝雷帽摆下“尸体追命迷魂阵”(多用用雪地藏身),把敌人尸体放在哨兵视野范围内,敌人会被一个个引过来。解决掉居住区的一些敌人后,贝雷帽趁地图下方一支巡逻队向最东面山崖走去的时候尾随而去。间谍则同时跑到衣架旁偷衣服,不要杀旁边的卫兵,穿上伪装后走向缆车上山。贝雷帽则顺着最东面山崖爬上去,接下来就是激战了,及时将兵营边的汽油桶引爆会减少很多麻烦,炸掉雷达钻入飞机逃遁,We are flying!

最佳成绩 PASSWORD:AT1WN

MISSION 6:Leopold 的威胁

1942 年 5 月 10 日　挪威

德国对苏联的入侵战役——巴巴洛莎战役即将开始。德军在挪威境内进行了几次军事演习,他们将长射程巨炮 Leopold 用来攻击挪威抵抗力量。我必须在它被送往东部前线之前让这个危险的武器永远沉默。

战术要点:从上一关开始就体会到触发与不触发敌人警铃的天壤之别,所以为了顺利地完成任务,必须努力训练完美的连续刺杀和协调作战。一开始的危房侵入绝对是个挑战,需要阻击手和贝雷帽的完美配合。到了地图下部时,敌人的一辆 SDKFZ231 轻型坦克会开过来,让工兵在他必经之路上埋下颗遥控炸弹,爆炸之后注意隐蔽。接着往敌人基 地内渗透,阻击手搞定屋顶上的哨兵后,又是贝雷帽在院子里的快速刺杀表演。终于来到巨炮旁,先别忙着引爆,想好退路再说,把上方屋子里和机枪周围的敌人统统消灭干净,工兵安好炸药后,3 人一起匍匐到机枪沙坑附近,引爆炸药吧。

最佳成绩 PASSWORD:09VJ8

MISSION 7:狼群

1942 年 2 月 7 日　挪威

德国的潜艇严重威胁到为英国运输物资的商船,现在德军又更换了所有潜艇的无线电密码,使我们更难掌握他们的动态。不过,根据敌人更换密码

前最后一个破译情报分析:有一批潜艇正在挪威 Arendal 港停泊,去炸沉它们。

战术要点:我方队员被分隔在两个地方,先让上方的间谍偷取衣服后,岔开降落伞附近的敌军注意力,工兵取得四颗炸药。那边贝雷帽的任务十分艰巨,敌人村落最上方的屋子后开枪不会触发警铃,好好利用吧,接下来设法搬一汽油桶在敌军营旁,开枪引爆,再消灭赶来的敌人,好了,快派海军陆战队员去划码头处的小船,贝雷帽干掉灯塔旁巡逻的三个鬼子后赶回小船上。再回到敌人基地,让间谍进入操场截住巡逻的五个家伙,工兵悄悄地到另一个小操场的兵营旁放一颗定时炸弹就瞧好吧,依法泡制毁掉另一个军营,司机趁混乱抢到码头旁的 SDKFZ231 轻型坦克,疯狂扫射敌人,顺带把左右两门炮也解决掉。之后小船赶快划过来将工兵接到潜艇旁,工兵大叔剩下的两颗雷正好派上用处,注意需安置在潜艇上的鱼雷处。大功告成后大家一起坐船向东部撤退。

最佳成绩 PASSWORD:WQ9XB

MISSION 8:烟火

1942 年 10 月 19 日　埃及

蒙哥马利(Montgomery)元帅来到了阿拉曼(EI Alamein),英军和德意联军都在紧张地备战,阿拉曼战役即将拉开序幕。而英军频繁地扰敌,打乱敌人的部署,这次我的任务是攻击一个在 Tellel Eisa 附近的补给中心,让敌人的坦克变成一堆废铁。

战术要点:回到非洲,眼前一片黄黄的,一下适应不过来。好!伴随着雄壮的音乐,说干就干,然而此关的难度是有史以来最难的:你不能触发一次警铃,否则别想完成任务。阻击手的六颗子弹分别要留给山上最右处的炮手和旁边的一个小兵,山下的机枪手和周围的两个岗哨,以及敌人军营屋顶上的那一位,绝对不能浪费;剩下的就全部交给贝雷帽,如果能将敌人一个个地斩杀于刀下,那种成就感是无与伦比的,看着贝雷帽在敌营中穿插杀敌,仿如是在表演佛朗明戈舞一般,足可以称为一种艺术。至于剩下炸毁那三个储气罐简直就变得如同例行公事一般无味了。努力吧!困难的时候别忘了贝雷帽的引诱器。

最佳成绩 PASSWORD:Q2AXT

MISSION 11:困境

1942年12月3日　利比亚

轴心国军队从突尼斯开始猛烈的反击;这时,指挥部决定对敌人控制的利比亚展开小型的突袭。你的任务是切断敌人的补给和通信,收集隆美尔部队的情报。我将带领小队穿过封锁线,到达EL Agheila南面的Maradahi油田,把敌人的部分兵力吸引到该地区。

战术要点:怎么又是沙漠,看得眼睛都黄了,好怀念挪威的风景,可不可以回挪威执行任务啊?(上校:拖出去枪毙!)有话好说,我去、我去就是了,那么兄弟们本关是要炸毁地图上的四个钻油平台,久经沙场的贝雷帽和间谍,你们俩就去演一场双簧戏。然后只见间谍在营区里不断地找人"谈话",贝雷帽则杀得不亦乐乎,当心藏好尸体,别让那组巡逻队看出破绽。这个地区杀光后,留那巡逻队继续转悠吧,我可不想这么早碰响警铃。全体队员移动到中部营区门外隐蔽好,间谍找另一组巡逻队谈话,贝雷帽爬上侧面的小山,从那里潜进敌人基地;同时阻击手将与间谍谈话的巡逻队干掉,扫除大门口的两个哨兵后,间谍前去接应贝雷帽,清理小院内和院门口的敌人。接着贝雷帽原路返回,再干掉大门内的两个哨兵,工兵在两个钻油平台边放好炸弹后,大家赶快进入SDKFZ231,一路压过去吧。开过隧道后,不要与敌人的SD-KFZ231硬拼,绕到兵营后面,让贝雷帽搬个汽油桶,炸了那个兵营,再爬下山崖,炸毁另两个钻油平台(工兵此时别忘了开遥控炸弹的起爆器)。最后开回隧道,如果敌人的SDKFZ231堵在里面,把他硬顶出去,从西面的小路撤退。

最佳成绩PASSWORD:UVHDC

MISSION 12:在屋顶上

1943年3月15日　突尼斯

盟军控制了利比亚,下一步就是将敌军逐出突尼斯,但在Mareth防线遭到了敌人激烈的抵抗。而我的部下在侦察敌人防卫力量时被敌人发现了,现在他们正分散在城市里等待时机逃跑。

战术要点:领导上总算听取了我的意见,让我到这个非洲的海滨城市来度假,不过这个假期好像不是很太平,放眼望去,密密麻麻的都是敌人,没办法,假期又泡汤了。虽然敌人密密麻麻地看上去好吓人,但凭借着贝雷帽、间谍、阻击手的黄金铁三角,应该没有什么大难度;阻击手的子弹也很充裕,捡要紧的敌人射击就是了。

最佳成绩PASSWORD:FBK48

MISSION 13:大卫和哥利亚

1944 年 5 月 15 日　法国

俾斯麦号战列舰曾是德国海军的明星,但却在 1941 年 5 月的第一次出击途中在北大西洋被击沉,虽然如此,但它的强大火力依然使英军的胡德号战列巡洋舰长眠海底,整个英国海军陷于疲于追逐的境地。现在,根据法国抵抗组织提供的情报,在法国的 LE Havre 港一艘俾斯麦号的复制品正接近完工,不日将开赴诺曼底执行巡航。我将在法国抵抗组织的帮助下到达那里,将敌人新的神话终结在那里,为未来的军事行动扫清道路。

战术要点:这关似乎太简单了,扫清所有的敌人应该不是件困难的事。但要注意的是,工兵的唯一一颗雷引爆军舰旁的油罐;在海军陆战队员驾驶小型潜水艇向巨舰发射出鱼雷后,立刻切换到司机,他此时应该在下方第一个闸口的炮台上,赶快让他将炮口对准左下 45 度角处,在敌人的巡逻船刚露出头就将它击毁。最后最讨厌的是敌人的一辆装甲车卡在一个要害处,海军陆战队员根本无法将在闸口平台上的队员们接走,在苦思和摸索了一个小时后终于发现闸口斜坡旁的一个死角不会被装甲车的视线范围扫到,让小船停在那里,队员们一个个匍匐前进可以进入船只,所有人到齐后小心地开到下方浮标处。

最佳成绩 PASSWORD:WA8DW

MISSION 14:D 日的开始

1944 年 5 月 25 日　法国

登陆的所有准备就绪,艾森豪威尔将军现在只在等待最佳的天气;海峡两边充斥着极度紧张的气氛。根据最后一次飞机侦察拍摄显示,在 JUNO 地区敌人布置了四门威力巨大的加农炮,对登陆会有严重的威胁,去除掉它们,我也将拉开历史上最伟大的登陆的序幕。

战术要点:这可以说是游戏中最困难也是最容易的一个任务。如果按照游戏一开始提供的着陆点上岸,那么几个小时后就会发现这绝对是个 Mission impossible;但是如果你沿着海岸悄悄地划到地图的最上方,你会发现那里有辆装甲车,(途中有两个机枪手,可是我们的阻击手在船上也不是吃素的)总之想方设法让司机进入装甲车,之后就会看到敌人就像被收割的小麦一样纷纷倒在装甲车的强大火力面前(这大概是个步兵师),疯狂扫射之余别忘了炸毁那四座巨炮。任务完成后,看着满海滩的尸首,是不是有些"东方不败"的感觉?

最佳成绩 PASSWORD:KEWD3

MISSION 15:屠夫的终结

1944 年 8 月 26 日　比利时

4 月 26 日,巴黎收复,巴黎人民热烈欢迎领导自由法国运动的戴高乐将军。德军被击退到法国的东北部,其中一个叫 Schleper 的高级将领,在占领法国期间曾对法国抵抗组织犯下累累罪行,被称之为"巴黎的屠夫"。现在他正隐藏在一个叫 Compiegne 小镇里,而明天他将带回柏林一份地下抵抗组织的名单,在他离开之前与他作个了结。

战术要点:这个任务的难度有点变态,小镇的视野很开阔,没有几个藏身的地方,再加上路程很长,使刺杀变得难上加难。阻击手需要爬上将军花园对面的屋顶平台远距离射杀他,前面的道路就靠间谍一人来清理,而且是没有将军服的间谍,天啊! 河里和最下方的废墟是藏尸的好地方,乘敌人巡逻队不在,让阻击手射杀喷水池旁二楼走道上的士兵,然后和陆战队员爬上去。解决掉三楼平台上的卫兵,就可以向将军射击了。但是这之后竟然还要去炸毁敌人的司令部,简直是剥削我们的爱国热情,没办法全组人员偷偷地跑到上一条马路,那里有一扇门可以藏身。司机去解决墓地中的敌人,间谍或陆战队员去将司令花园附近的敌人引出来干掉,最后最艰巨的任务就交给司机了,他要一个人将司令部里所有的巡逻兵统统干掉(不是花园里的),够辛苦的。都完成后把油车开来引爆司令部,随后一齐乘卡车撤离。此关要达到完美的持续破坏力不容易。

最佳成绩 PASSWORD:R7IP3

MISSION 16:熄灭火种

1944 年 9 月 4 日　比利时

盟军在比利时取得重大进展。盟军的指挥官抱着一个坚定的决心:一定要突破莱茵河防线,菜市花园作战计划(Market Garden)开始着手实施。而德军在 Sigfried 防线显露出溃败的迹象之后,试图炸毁 Liege 北面的 Maas 河上的一座大桥,以阻碍盟军的进攻。我必须尽一切代价来保住这座桥。

战术要点:此次任务看上去敌人很多,但大部分根本不用去理睬,只要消灭桥下四个工兵就可以了;但要获得最佳时间奖励非常困难。开始后,让间谍快速迂回到有三个巡逻兵的晾衣架旁,偷取衣服后间谍把上方铁路旁三个巡逻兵干掉,桥头附近一个面对大桥的卫兵会跑过来,用毒针把他解决掉,然

后一边让阻击手爬向桥边，一边让间谍把桥头两个岗哨断掉，阻击手跑到桥的中部，把地图缩小，可以很方便地干掉四个工兵，乘敌人混乱的时候陆战队员和阻击手爬到卡车旁，间谍此时可以缠住在卡车边巡逻的卫兵，然后三人一齐突然奔进车内，不过挺冒险的，你也可以让阻击手远远地用来复枪引爆他们身边的汽油桶。

MISSION 17:破晓之前

1944年11月28日　法国

尽管莱市花园作战失利，但盟军仍在向莱茵河防线顽强挺进。这时的法国还没有完全被解放，在Colmar北边的一个小镇上关押着法国抵抗运动的领袖Claude Gilbert和他的几个同志，在他们明早被枪决前将他们安全地解救出来。

战术要点：本关有两个有趣的地方，一个是活动桥，关上可以阻止敌人通过，另一个是囚犯铁笼附近有一油桶，间谍爬上去可以放出许多汽油，用枪射击就可以开篝火晚会了。开始后间谍先跑进敌营后解决掉大部分哨兵，放出汽油，再去移动活动桥开关把另两人接过来，接着回到军营燃起汽油，解决掉从上方赶来的敌人，这时军营营房里冲出来的敌人也烧死得差不多了，打开牢门，把那一串人救出来后，藏到安全的地方。接下来，间谍跑过桥头，陆战队员和贝雷帽乘船过河，配合着把桥头附近的守卫扫清，最后可以让那群法国人奔向卡车了，不过要当心那个桥旁的碉堡。本关也证实了两点：1. 德国人可能是由飞蛾进化来的，对火有强烈的趋向性。2. 法国人的膝盖是不会弯曲的，这也是我们清朝先人很早就质疑的。

MISSION 18:命运的力量

1944年12月16日　比利时

希特勒展开了一场令人惊讶的反攻，德军后备军在Ardennes地区突破盟军的防守，Liege又陷落了。Bulge战役开始，为了切断敌人增援部队的快速行进，需要一支小队渗入Liege北面，炸毁Maas河上的大桥。讽刺的是，最适合执行这项任务的就是在9月份成功保住这座桥的我。

战术要点：这是一个装甲时代，所以看到左上方那辆最新型的坦克了嘛？为了它，我们要不惜一切，让小队全体突破到大桥上，陆战队员从桥的左方潜入水中，游到对岸桥的右侧，设法干掉几个要害的卫兵，司机从桥上接近坦克（民房可以藏身）。抢到坦克后大开杀戒吧，然后让陆战队员用上方浅滩上的

小船载工兵到桥下小岛上拿取炸药，再在大桥上每个引爆器旁放上一个，炸毁大桥后乘和上次同一方位的卡车离开。

MISSION 19：敌人的报复

1945 年 1 月 12 日　德国

法国全境解放。苏军解放华沙，柏林是红军的下一个目标。这时，德国的最后希望：V2 火箭开始用来向伦敦和其它盟军目标发动攻击。我们的侦察飞机发现了在 Bremen 西面的 Oldenburg 地区的一个小型工业区隐藏着敌人的 V2 火箭发射中心，在它们射向伦敦前摧毁掉它们。

战术要点：贝雷帽和阻击手的相互配合，清掉左侧以下的岗哨后，小队来到轨道旁的轨道车后，千万别去乘那辆轨道车，不然会死得很难看。在前面的敌人机枪手身后有一条可以通行的行进路线，让队员们小心地一个个通过，注意隐蔽和当心下面的巡逻队；陆战队员则可以从最左边的一个浅滩下水，游到对岸去把那里的防守力量消灭干净，但别杀那里的机枪手。这时其余三人应该已顺轨道爬到对岸，用贝雷帽和阻击手的配合再次向基地里渗透，然后工兵的一颗雷用来炸下面的军营，上面的三座 V2 火箭塔和军营都可以用汽油桶搞定。爆破后三人跑向上方的小船，让工兵把剩下的一颗雷把哨塔炸哑，和早已等在那里的陆战队员一齐回家。这关德军有军犬登场。

MISSION 20：Valhalla 行动

1945 年 2 月 11 日　德国

苏军攻入东普鲁士，第三帝国的覆灭指日可待。突然，传来一个令盟军指挥官忧心冲冲的消息：曼哈顿计划中研制的一颗原子弹被纳粹间谍偷走，这时已被运到 Freiburg 北面的古登芬格堡的地下秘密基地，在那里德国的核武器研制进入了最后阶段，只有我能去阻止它们了。

战术要点：最后的盛宴，所有的队员终于齐聚一堂。贝雷帽从左面城堡爬上去，消灭一些敌人后，从逆时针方向沿城墙上走道渗透到敌人打靶场处，想法把下面一个升降开关打开，陆战队员就可以从附近的一个水洞中进入城堡，然后沿城墙根绕到左面的城门，解决掉四个门卫后，间谍迅速进入城堡偷衣服，之后就可以配合着把其它队员接进来了，司机在阻击手的配合之下夺取坦克(附近那门炮的操作员一定要射杀)，接下来就不用我多说了。别忘了，上面的司令部也是必须要炸掉的。

第五节　最终幻想 FF7

战斗系统解析

一、人物参数:(打开 Status)画面可以看到

基本参数:

Strength:力量,决定攻击力

Dexterity:速度,决定战斗时时间槽增加的速度以及回避率

Virtality:体力,决定防御力

Magic:魔力,决定魔法攻击力

Spirit:精神,决定魔法防御力

Luck:幸运,决定必杀一击的出现概率

实际参数:

Attack:攻击力,值为 Strength + 武器攻击力

Attack%:命中率,由武器性能决定

Defense:防御力,值为 Virtality + 防具防御力

Defense%:回避率,值为 Dexterity/4 + 防具回避率

Magic Attack:魔法攻击力,值与 Magic 相等

Magic Defense:魔法防御力,值为 Spirit + 防具的魔防(BUG:后者没有显示)

Magic Def%:辅助魔法回避率,由防具性能决定

属性:(在 Status 画面中按决定键切换为属性画面)

Attack:物理攻击时带有的属性

Halve:被攻击时伤害度减半的属性

Invalid:被攻击时 HP 不减的属性

Absorb:被攻击时 HP 增加的属性

附加效果:(在以上画面中按决定键切换)

Attack:物理攻击时带有的效果

Defend:能完全避免的效果

二、属性相克

火(Fire) - 水(Water)、冰(Ice)

地(Earth) – 雷(Lightning)、风(wind)

圣(Holy) – 毒(Poison)

三、异常状态(附加效果)

Death:战斗不能,可用魔法或道具解除。当队伍中全部角色是此状态时GAME OVER。

Near – Death:HP很少,显示为红色,但人物能力通常无变化。

Sleep:睡眠,无法做任何行动,受攻击或一段时间后自动解除,也可以用魔法或道具解除。

Poison:中毒,HP不断减少,可用魔法或道具解除。

Sadness:沮丧,攻击力减少但防御力增加,可用道具解除。

Fury:愤怒,与Sadness相反,可用道具解除。

Confusion:混乱,自动向敌我方角色无差别攻击,受攻击自动解除,也可用魔法或道具解除。

Silence:沉默,无法用魔法和特技,可用魔法或道具解除。

Haste:加速,时间槽增加速度加倍,可用魔法解除。

Slow:减速,时间槽增加速度减半,可用魔法解除。

Stop:停止,时间槽不再增加,一段时间后自动解除,也可用魔法解除。

Frog:变青蛙,无法用多种指令和特技,可用魔法或道具解除。

Small:变小,物理攻击力为1,可以魔法或道具解除。

Slow – numb:倒计时,当数字为零时石化,可用魔法或道具解除。

Petrify:石化,无法做任何行动,可用魔法或道具解除。当队伍中全部角色是此状态时GAME OVER。

Regen:再生,HP不断增加,一段时间后自动解除,可用魔法解除。

Barrier:护罩,受物理攻击时伤害度减半,一段时间后自动解除,可用魔法解除。

MBarrier:魔法护罩,受魔法攻击时伤害度减半,其它与Barrier相同。

Reflect:反射,将受到的魔法反射给敌对的一方,对少数究极魔法和召唤魔法无效。可用魔法解除。

Shield:盾,回避所有攻击。一段时间后自动解除。

Death – sentence:死的宣告,当倒计数为零时进入Death状态,可用魔法解除。

Manipulate:操纵,行动被控制,受到他人攻击时自动解除。

Berserk:发狂,攻击力上升但行动失控,可用魔法或道具解除。

Peerless:无敌,全能力上升。一段时间后自动解除。

Paralyzed:麻痹,无法作任何行动,一段时间后自动解除,也可用魔法或道具解除。

Darkness:黑暗,命中率和回避率下降,可用魔法或道具解除。

四、ATB 系统

敌我双方同时加时间槽,当时间槽加满后才能行动,当某个单位在行动时其它单位的指令不会被马上执行,而要等到这个行动结束后再执行,如果同时有很多单位的指令在等待,则按下达指令的时间为顺序“排队”。在《FF7》中 LIMIT 必杀技是优先的,即不用“排队”,可以先行动。

五、角色的位置(在主菜单的“Order”中调节。)

前排:攻击力,防御力不变。

后排:攻击力减半,防御力加倍,

注:远程攻击的武器在后排攻击威力不减。

六、Limit 必杀技

如格斗游戏中的一样,受到伤害增加怒气槽,当怒槽集满后才能使用超必杀技。

除 Cat - sith 外每人都有四个级别的 LIMIT 技,每人只能同时设定一个级别。

除 Vincent 和 Cat - Sith 外每人的 1~3 级都有 2 个 LIMIT 技。

LIMIT 技的修得方法:经常使用某一级别的技就能修得这个级别的第二个技;多杀敌就能修得下一个级别的技。第四级的是究极 LIMIT 技,必须在前三级的技全部修得而且拥有特殊道具才能修得。

七、魔石(Materia)系统

魔石共有五大类,分别是魔法魔石(绿色)、召唤魔石(红色)、指令魔石(黄色)、组合魔石(浅蓝色),独立魔石(紫色)。

魔石是能成长的,方法是带在武器或防具上战斗即可,有些装备对成长魔石有特殊效果 ,这些效果见装备的“Growth”栏,“Normal”是正常情况,“Double”是以双倍的速度成长,“Triple”是三倍,“None”是不能成长。AP 增加

后级别就会上升。当魔石级别到最高(MASTER)时会生成一块相同的魔石。

各种魔石具体如下:

1. 魔法魔石

装备此种魔石后指令菜单中即具有“Magic”的指令。每颗魔法魔石都含有若干种魔法,魔石的级别越高能使用的魔法就越多。

装备魔法魔石通常会降低角色的 HP、Strength 和 Vitality,而 MP、Magic 和 Magic def 会增加。

Fire:含有三级“火”属性攻击魔法。

Ice:含有三级“冰”属性攻击魔法。

Earth:含有三级“地”属性攻击魔法。

Lightning:含有三级“雷”属性攻击魔法。

Restore:Cure1~3,圣属性魔法,HP 回复,对死灵系敌人有强大的伤害。

Regen:圣属性辅助魔法,使受法者带上“再生”效果。

Heal:Poisonal,解除“中毒”状态的辅助魔法。

Esuna:解除大多不良状态的辅助魔法。

Resist:预防大多不良状态的辅助魔法。

Revive:Life,解除“战斗不能”状态的圣属性魔法,对死灵系敌人有即死效果。

Life2:除 Life 的能力外还能使 HP 完全回复。

Seal:Sleepel,增加“睡眠”状态的辅助魔法。

Silence:增加“沉默”状态的辅助魔法。

Mystify:Confu,增加“混乱”状态的辅助魔法。

Berserk,增加“发狂”状态的辅助魔法。

Transform:Mini,增加或解除“变小”状态的辅助魔法。

Toad:增加或解除“变青蛙”状态的辅助魔法。

Exit:Escape,让施法者逃离战斗的辅助魔法。

Remove,将敌人吸入异次元的辅助(攻击?)魔法。

Poison:含有三级“毒”属性攻击魔法,同时增加“中毒”的状态。

Demi:含有三级“重力”属性攻击魔法,作用是减少敌人一定百分比的 HP。

Barrier:Barrier,增加“护罩”状态的辅助魔法。

Mbarrier,增加"魔法护罩"状态的辅助魔法。

Reflect,增加"反射"状态的辅助魔法。

Wall,同时具有 Barrier 和 MBarrier 能力的魔法。

Comet:Comet,对敌单体无属性的攻击魔法。

Comet,对敌全体无属性的攻击魔法。

Time:Haste,增加"加速"状态的辅助魔法。

Slow,增加"减速"状态的辅助魔法。

Stop,增加"停止"状态的辅助魔法。

Destruct:Debarrier, 解除"护罩"和"魔法护罩"的辅助魔法。

Despell,不论好坏,解除所有的异常状态的魔法。

Death,即死魔法。

Contain:Freeze,单体"冰"属性攻击魔法, 同时增加"停止"的状态。

Break,单体"地"属性攻击魔法,同时增加"石化"的状态。

Tornado,单体"风"属性攻击魔法, 同时增加"混乱"的状态。

Flare,单体"火"属性攻击魔法。

Full Cure:究极回复魔法,单体 HP 完全回复,圣属性。

Shield:究极辅助魔法,单体增加"盾"的状态。

Ultima:究极攻击魔法,敌全体无属性攻击。

Master Magic:能使用以上所有魔法。

2. 召唤魔石

装备此种魔石指令菜单中出现"Summon"指令。每颗魔石对应一种召唤魔法,魔石的级别越高在同一场战斗中能召唤的次数就越多。装备召唤魔石通常会降低角色的 HP,而 MP、Magic 和 Magic def 会增加。

Choco/Mog: 召唤陆行鸟和飞天猪,敌全体"风"属性攻击 + "麻痹"。

Shiva:召唤冰雪女神,敌全体"冰"属性攻击。

Ifrid:召唤火炎魔神,敌全体"火"属性攻击。

Ramuh:召唤雷神,敌全体"雷"属性攻击。

Titan:召唤巨人泰坦,敌全体"地"属性攻击。

Odin:召唤奥丁神,当敌人是杂兵时全体即死攻击,当敌人 HP 较多时单体攻击。

Leviathan:召唤水龙,敌全体"水"属性攻击。

Bahamut:召唤圣龙,敌全体无属性攻击,魔防无视。

Kjata:召唤神牛,敌全体无属性攻击。(BUG:其实是"地"属性。)

Alexander:召唤机器巨人,敌全体"圣"属性攻击。

Phoenix:召唤凤凰,敌全体"火"属性攻击+我方全体"Life2"的魔法效果。

Neo Bahamut:"Bahamut"的强化版。

Hades:召唤冥王哈迪斯,敌全体无属性攻击+各种不良异常状态。

Typoon:召唤风妖,敌全体"风"属性攻击。

Bahamut ZERO:"Bahamut"系列最强召唤。

Knights of Round:究极召唤魔法,召唤园桌武士,敌全体复合属性 13 连击。

Master Summon:能使用以上所有召唤,且没有次数限制。

3. 指令魔石

装备后指令菜单中增加魔石所拥有的指令。每颗魔石对应一至二种指令,装备此种魔石后角色能力无变化。

Slash - All:Slash - All,指令菜单中的"Attack"变为此指令,攻击敌全体。

Flash:使敌全体即死。

Double - Cut:2x - Cut,"Attack"变为此指令,连续两次攻击。

4x - Cut,前者的进化,连续四次攻击。

注:当"Slash - All"和"Double - Cut"同时存在时,前者优先。

W - Magic:"Magic"变为此指令,能连续用两次魔法。

W - Summon:"Summon"变为此指令,能连续用两次召唤。

W - Item:"Item"变为此指令,能连续用两次道具。

Steal:Steal,增加这个指令,盗窃敌人的物品。

Mug,"Steal"变为此指令,盗窃同时具有攻击力。

Sense:增加这个指令,查看敌人 HP,MP 和弱点。

Throw:Throw,增加这个指令,投装备或道具攻击敌人。

Coin,与"Throw"交替出现,投金钱攻击敌人。

Morph:增加这个指令,被击溃的敌人会变成道具。

Deathblow:增加"D.blow"指令,命中率减半的必杀一击。

Manipulate:增加"Manip."指令,操纵敌人。

Mime:增加这个指令,模仿我方角色的上一个行动。

Enemy Skill:增加"E-Skill"指令,用学会的敌人特技攻击。

注:学会敌人特技的方法是装备有这颗魔石的情况下被敌人的特技击中。

Master Command:能用以上所有的指令。

4. 组合魔石

此种魔石需要与其它魔石组合才能发挥作用。有的装备上装魔石的孔是相连的,在一个孔上装某个魔石,而与其组合的组合魔石必须装在相连的另一孔上。

All:使被组合的魔法或指令全体化。全体化次数与级别有关。

MP Turbo:消耗更多的MP来增加被组合的魔法的威力。

MP Absorb:在施用被组合的魔法时吸收对方的MP。

HP Absorb:与"Mp Absorb"相似,吸收对方HP。

Elemental:给武器或防具加上被组合的魔石的属性。

Added Effect:给武器或防具加上被组合的辅助魔石的效果。

Steal as well:用被组合的魔石攻击的同时盗窃。

Quadra Magic:连续用四次被组合的魔法,但只耗一次的MP。

5. 独立魔石。

此种魔石具有改变人物能力的作用。

MP Plus:增加角色的最大MP。增加量与级别有关。

HP Plus:增加角色的最大HP。增加量与级别有关。

Speed Plus:增加角色的"Dexterity"值。增加量与级别有关。

Magic Plus:增加角色的"Magic"值。增加量与级别有关。

Luck Plus:增加角色的"Luck"值。增加量与级别有关。

Gil Plus:增加战胜敌人后获得金钱的数量。增加量与级别有关。

Exp Plus:增加战胜敌人后角色获得经验的数量。增加量与级别有关。

Enemy Lure:增加遇敌的概率。概率与级别有关。

Chocobo Lure:增加遇到陆行鸟的概率。概率与级别有关。

Pre-Emptive:增加背后偷袭敌人的概率。概率与级别有关。

Long Range:使近程攻击的角色具有远程攻击的效果。

Mega All:使说有能全体化的指令或魔法全体化。全体化次数与级别有

关。

Counter Attack:使角色在受到攻击时可能反击。概率与级别有关。

Cover:使角色在伙伴受攻击时代受伤害。概率与级别有关。

HP－MP:使角色的 HP 与 MP 最大值互换。

最终幻想中的秘宝——坂口博信的宝箱

1.“神罗企业”影响着 FF VII 的整个世界,其出产的汽车可谓精品,若有兴趣观看神罗汽车的广告可在神罗大厦二楼右侧展示厅里的橱窗旁调查,蛮精美的。

2. 在神罗大厦的第 63 层仔细寻找，若集齐 A、B、C 三个特殊物品,就能得到魔法宝石。

3. 在世界地图上中间大陆的可利尔山区中,西部是布满滑车轨道的山路,其中有一段可以听到鸟叫声,从此处爬上去会见到可爱的幼鸟,战斗胜利就能得到十个“不死鸟之尾”。在山区的洞中迎战敌方首脑时使用就会不战而胜。在下层铁轨交错处有一隐藏矿坑入口,里面有不少特殊道具。

4. 克劳德乔装后进入空港通路,接受神罗社长的个人检阅时会遇到社长提出“友好度”问题,友好度在 40 以下可得到银绿卡,在 50 到 90 之间可得到 HP 恢复宝石，友好度在 100 以上时就能得到一超级宝物,要想知道是什么,就得自己努力了。

5. 在东部大陆上第一次进入的洞穴——米斯利尔曼里,隐藏着一颗魔法宝石。进入洞穴后第一次切换画面时,顺着长藤爬上洞顶就能找到它。它能提升战斗时后排队员的攻击力。6. 中部大陆的海滨小镇科斯塔有两个小情节。服用兴奋剂后与镇中央的小孩交谈,克劳德和红色十三就能踢上一场沙滩足球;在桥头别墅里与主人交谈,若花三十万元买下房子,以后就可以来此住宿了。

7. 世界北部冰原上的封印区打开后,在东方大陆的湖泊区会出现一条古代飞龙,找到它并与其战斗,若它战败便会逃走,一路找寻线索追击它,最终将其杀死后可得到克劳德使用的究极武器,还能打开通往古代森林的道路,即使没有穿越森林的高等陆行鸟也能进入。解开森林中的谜题会得到珍贵的召唤兽魔石。

8. 战斗中角色的 HP 若为 7777,就可无条件使出将全体敌人毁灭的究极必杀技。

9. 伙伴文森特加入后,再培养出高等陆行鸟或找到潜水艇,就可进入位于西部大陆中央瀑布后的神秘洞穴。洞穴中隐藏着文森特的身世介绍、他的最终超强武器及究极变身技。

10. 海底有一"神罗集团"废弃的飞空艇,在其中可得到不少强力的装备及召唤兽魔石。第一个储存点右侧标有"神罗"字样的墙壁是一个秘密通道。这里的敌人是超强的,但若使用"变化"指令,就有可能将其变成提升力量或防御力上限的特殊道具。

11. 渡过位于珠浓东边的河,在山下洞穴的小屋里居住着酣睡的老人,他会统计所有战斗及逃跑的次数,还会提供有关重要道具的情报。

12. 在《FF VII》的世界里一共有六张龟道乐通信的广告,分布在以下的几个位置,当看过了所有的广告之后,再到犹太村酒馆老板处交谈,就能得到一大批珍贵的道具。

(1)魔晃都市5号街一家居民二楼的墙上;

(2)神罗大厦一层到二层之间通道右侧的广告牌上;

(3)游乐场鬼屋门口左侧的墙上;

(4)星象观测台门口的墙上;

(5)同样在星象观测台,卖武器者旁边的柱子上。

13. 培育出高等陆行鸟之后,可以到以下四个地方仔细寻找秘密洞穴,里面分别隐藏着四块奇异的魔石。

(1)世界地图最东北角的小岛上;

(2)东南大陆最北端;

(3)西部大陆最东处;

(4)中部大陆最北点。

14. 要扑灭犹太村石像洞穴里的大火必须有一件特殊道具,它就在神罗集团建于海底的魔晃炉旁的箱子里。火灭之后能得到稀有的魔石。

15. 出了魔光都市再想回去可就难了,但只要找到5号街的钥匙,这个问题就可迎刃而解。在魔光都市与门口的人对话后,到自然主义者的村庄里进行爆破,将寻找对象设置成"普通",再在画面中部偏上的位置寻找即可找到。

第三章　角色扮演类(RPG)游戏攻略精选



第一节　大富翁4



一、十二位主角介绍

约翰乔 John Joe
星座 狮子座 生日 7月29日
血型 A型 年龄 29岁
身高 185cm 体重 78kg
职业 牛仔 兴趣 骑马
宠物 马 偶像 劳伯瑞福
喜欢 啤酒 讨厌 打针

忍太郎 Jintaro

沙隆巴斯 Salonbus
星座 双鱼座 生日 2月21日
血型 AB型 年龄 45岁
身高 174cm 体重 85kg
职业 酋长 兴趣 唱歌
宠物 响尾蛇 偶像 海伦凯勒
喜欢 企鹅 讨厌 凤梨

钱夫人 Madame Chyan

星座 魔羯座 生日 12月23日
血型 O型 年龄 18岁
身高 175cm 体重 65kg
职业 忍者 兴趣 土遁
宠物 老鹰 偶像 服部半藏
喜欢 冬天 讨厌 蚊子
阿土伯 Uncle Tuu
星座 巨蟹座 生日 6月22日
血型 O型 年龄 50岁
身高 172cm 体重 60kg
职业 自耕农 兴趣 泡茶
宠物 水牛 偶像 杨丽花
喜欢 布袋戏 讨厌 汉堡炸鸡
宫本宝藏 Miyamoto
星座 天蝎座 生日 10月28日
血型 B型 年龄 14岁
身高 150cm 体重 68kg
职业 演员 兴趣 说相声
宠物 猴子 偶像 美空云雀
喜欢 纳豆 讨厌 天妇罗
乌咪 Wu Mhi
星座 射手座 生日 11月30日
血型 B型 年龄 11岁
身高 140cm 体重 32kg
职业 无 兴趣 打猎
宠物 野狼 偶像 泰葛莉莉
喜欢 满月 讨厌 仙人掌
小丹尼 Daniel
星座 处女座 生日 8月26日
血型 B型 年龄 10岁
身高 133cm 体重 30kg
职业 送报童 兴趣 打球

星座 双子座 生日 5月24日
血型 AB型 年龄 最高机密
身高 160cm 体重 46kg
职业 公关 兴趣 谈八卦
宠物 男人 偶像 王永庆
喜欢 钱 讨厌 吃泡面
莎拉公主 Princess Sarah
星座 水瓶座 生日 1月27日
血型 A型 年龄 22岁
身高 165cm 体重 50kg
职业 外交官 兴趣 照镜子
宠物 猎豹 偶像 自己
喜欢 玫瑰花 讨厌 凡夫俗子
糖糖 Candy
星座 金牛座 生日 4月23日
血型 O型 年龄 14岁
身高 145cm 体重 42kg
职业 学生 兴趣 织毛衣
宠物 猫 偶像 基诺李维
喜欢 家政课 讨厌 体育课
孙小美 Sun Hsiao Mei
星座 天秤座 生日 9月27日
血型 A型 年龄 9岁
身高 125cm 体重 27kg
职业 技艺团 兴趣 转盘子
宠物 熊猫 偶像 李连杰
喜欢 豆腐 讨厌 蟑螂老鼠
金贝贝 Baby King
星座 白羊座 生日 3月21日
血型 O型 年龄 1岁
身高 75cm 体重 12.5kg
职业 无 兴趣 睡觉

宠物 狗 偶像 天钩贾霸
喜欢 棒棒糖 讨厌 洗澡

宠物 小猪 偶像 米老鼠
喜欢 吸奶嘴 讨厌 包纸尿布

二、道具

游戏中所出现的道具共有13种,在此为各位介绍道具的使用方式。

01."机车"

功能:骰子数增加至两个。

使用时机:购买后即可使用。

注意:飞弹、地雷、定时炸弹可将其炸毁。

原价:80点

02."汽车"

功能:骰子数增加至三个。

使用时机:前进之前先决定使用的骰子数。

注意:飞弹、地雷、定时炸弹可将其炸毁。

原价:150点

03."机器娃娃"

功能:踢除沿路遇到的一切障碍物。

使用时机:前方道路有特殊人物、各路神明与路障、地雷、定时炸弹等物时。

注意:有效范围九步以内。

原价:15点

04."路障"

功能:设路障使人停留在设路障处。可以挡自己也可以害别人。使用范围:地图视窗范围内没有其他人停留的道路。

注意:可用拆除卡、机器娃娃拆除。

原价:30点

05."地雷"

功能:放地雷害人,也有可能害到自己,被炸到要住院参天。

使用范围:地图视窗范围内没有其他人停留的道路。

注意:可用拆除卡、机器娃娃拆除。

原价:25点

06."定时炸弹"

功能:走满38步后会自动爆炸,威力范围内车毁、屋塌、人住院五天。

使用范围:地图视窗范围内没有其他人停留的道路。

注意:威力范围3×3格。路上可用机器娃娃拆除,附身后可用送神符送走。

原价:25点

07."飞弹"

功能:发射飞弹害人,威力范围内人屋俱毁,被炸到要住院五天。

使用范围:地图上的任何地点,可用游标选择位置。

注意:威力范围3×3格!

原价:100点

08."遥控骰子"

功能:你可以控制骰子的点数,决定前进步数。

使用时机:任何时候。

注意:无。

原价:30点

09."机器工人"

功能:在选定的土地加盖一级房屋。

使用时机:视窗范围内的土地。

注意:研究所才能研发的道具。

原价:非卖品

10."时光机"

功能:使用时光机回到过去,所有人回复为上一回合的状态。

使用时机:任何时候。

注意:研究所才能研发的道具。

原价:非卖品

11."传送机"

功能:以传送机将地图上的人物、神明、房屋、物品,瞬间移动到指定地点。

注意:人物、神明、物品必须移至空道路,房屋只能移到空地。先选传送目标,再选地点,若使用在自己身上,使用后即不能再前进。

原价:非卖品

12.“工程车”

功能:拆除别人的房屋一个等级,走到哪里拆到哪里,开七回合就报废。

使用时机:任何时候。

注意:与乌龟卡复合使用效果更佳。

原价:非卖品

13.“核子飞弹”

功能:发射核子飞弹害人,威力范围内人屋俱毁,被炸到要住院五天。

使用范围:地图上任何地点,可用游标选择位置。

注意:威力范围极大,小心别伤了自己!

原价:非卖品

三、卡片

本游戏共有30张卡片,可以用来攻击其他对手,也可用来保护自己,以下就一一为你介绍这些卡片的效果。

01.“均富卡”

功能:将所有人的现金平分。先把现金全部存起来再使用就帅呆了!

使用时机:任何时候,但请等待最佳时机!

注意:无。

原价:200点

02.“均贫卡”

功能:可将指定对手与自己的现金平分,先把现金存起来再使用就帅呆了!

使用时机:任何时候,但请等待最佳时机!

注意:无。

原价:200点

03.“购地卡”

功能:以市价强制收购别人的土地。真恶霸!连房子都据为己有!

使用范围:走到别人的地时!

注意:无法对公司企业使用。

原价:35 点

04."换地卡"

功能:以地换地,用空地换大楼

使用范围:以当前土地换视窗范围内的其他土地。

注意:商业用地换商业用地,住宅用地换住宅用地,无法对公司企业使用。

原价:25 点

05."换屋卡"

功能:以屋换屋,用平房换大楼!

使用范围:以当前格土地上的房屋换视窗范围内的其他房屋。

注意:商业用地换商业用地,住宅用地换住宅用地,无法对公司企业使用。

原价:20 点

06."转向卡"

功能:改变人物行进方向,180 度向后转。

使用范围:地图视窗范围内的所有人。

注意:无

原价:20 点

07."改建卡"

功能:将住宅用地建筑与连锁商店倒转,也可变更商业用地的设施项目。

使用范围:走到自己有建筑的土地上。

注意:无法对公司企业使用。

原价:15 点

08."拍卖卡"

功能:拍卖意任意土地一处,所得归使用卡片者所有。

使用范围:走到的土地上。

注意:无法对公司企业使用,使用卡片者不参与该拍卖会

原价:20 点

09."天使卡"

功能:只要指定一处土地,就会起连锁反应,整个路段的房屋都加盖一层。

使用范围:地图视窗范围内的土地。

注意:无法加盖公司企业。

原价:160 点

10."恶魔卡"

功能:只要指定一处土地,就会起连锁反应,将整个路段夷为平地。

使用范围:地图视窗范围内的土地。

注意:无法拆除公司企业。

原价:180 点

11."怪兽卡"

功能:彻底摧毁一栋建筑物,将它还原为平地的状态。

使用范围:地图视窗范围内的房屋。

注意:无法拆除公司企业。

原价:60 点

12."拆除卡"

功能:将一栋建筑物拆除一个等级或是拆除路面上的道具(地雷、路障)。

使用范围:地图视窗范围内的房屋或道具。

注意:无法拆除公司企业。

原价:15 点

13."抢夺卡"

功能:抢夺对手的卡片或道具。

使用范围:地图视窗范围内的对手。

注意:无。

原价:25 点

14."停留卡"

功能:使对手下一次前进时停留在原地,也可以使用在自己身上。

使用范围:地图视窗范围内的对手。

注意:无。

原价:20 点

15."冬眠卡"

功能:使所有对手停留原地睡眠五天,丧失收租金的权利。

使用时机:任何时候。

注意:无。

原价:100点

16."梦游卡"

功能:使被选的对手梦游五天,丧失收租金、买地等权利,并漫无目标行走。

使用范围:地图视窗范围内的对手。

注意:反制卡片-免罪卡、嫁祸卡、复仇卡。

原价:25点

17."陷害卡"

功能:使被选定的对手坐牢五天,丧失收租金的权利。

使用范围:地图视窗范围内的对手。

注意:反制卡片-免罪卡、嫁祸卡、复仇卡。

原价:20点

18."复仇卡"

功能:被害入狱、被陷害、被催眠等状况时,可拖害你的人一起下水。

使用范围:上述事件发生时自动使用。

注意:无。

原价:20点

19."嫁祸卡"

功能:被告入狱、被陷害、被催眠等状况时,可转嫁给他人或让人代付罚金。

使用范围:上述事件发生时选择嫁祸对象。

注意:无。

原价:30点

20."免费卡"

功能:租金、罚金或缴税超过两千元(乘以物价指数)可以免费卡抵用一次。

使用时机:必须要缴租金或罚款时。

注意:无。

原价:25点

21."免罪卡"

功能:可抵消徒刑一次。对手用陷害卡、梦游卡、乌龟卡时,也可消灾一次。

使用时机:当面临上述之灾时,自动使用。

注意:无。

原价:25 点

22."送神符"

功能:送走附身的神明。当然是用来对付穷神、衰神、恶魔、死神的卡片。

使用时机:有神明附身时。

注意:也可将定时炸弹送走。

原价:10 点

23."请神符"

功能:请来最靠近自己身边的神明。请神容易送神难,不要请错神喔!

使用时机:地图视窗范围内有神明时。

注意:无

原价:20 点

24."红卡"

功能:炒作被指定公司的股价,其股票将涨停板参天。

使用时机:在股市査询、交易时。

注意:红卡、黑卡重复使用可相抵消。

原价:30 点

25."黑卡"

功能:打压被指定公司的股价,其股票将跌停板参天。

使用时机:任何时候。请自行选择适当时机。

注意:红卡、黑卡重复使用可相抵消。

原价:30 点

26."查税卡"

功能:强制收取被指定者 20%的现金税。

使用时机:视窗范围内的对手。

注意:反制卡片 - 免费卡、嫁祸卡。

原价:35 点

27."涨价卡"

功能:五天期间内整条街加倍收取过路费。

使用时机:视窗范围内的对手。

注意:被使用道路会发红光,反制卡片 - 查封卡。

原价:30 点

28."查封卡"

功能:五天期间内整条街免收过路费。

使用时机:视窗范围内的对手。

注意:被使用道路会发蓝光,反制卡片 - 涨价卡。

原价:35 点

29."同盟卡"

功能:同盟七天,互相不收过路费,且房地产联合收费,得到的钱各算各的。

使用时机:视窗范围内的对手。

注意:若有陷害盟友的举动,就会自动解除同盟。

原价:70 点

30."乌龟卡"

功能:一次走一步,连续三天。

使用时机:视窗范围内的所有人。

注意:可与其他卡片复合使用。

原价:70 点

四、幸运事件(金钱数目随物价指数的升涨变换)

某某发票中奖……元

在路边捡到钱……元

股市气势如虹全面上涨

意外获得遗产……元

今天是你的生日向每人收取一张卡片

领取保险金……元

公开表扬股市第一大户某某奖励……元

银行加发储金红利……元

公开表扬第一大地主某某奖励……元

某某银行海外投资获利……元

公开补助土地最少的者……元

侵入别人银行挪用百分之几的存款

住院中病者提前出院

五、倒霉事件

行人闯越马路罚款……元

遗失钱包损失……元

乱丢垃圾罚款……元

缴纳保险金……元

支票跳票银行拒绝来往一个月

机车被偷遗失

你家小狗乱大小便罚款……元

汽车撞电杆全毁

人头被盗用冒贷……元

请所有人吃大餐花费……元

所有人缴交所得税……元

变卖所有股票求现

股票违约交割损失百分之几

股市低迷不振重挫崩盘

交通堵塞汽车停止一回

银行挤兑停止放款某某天

财团海外投资亏损……元

股市暂停交易……天

所有人缴交地价税

变卖所有卡片道具

汽车超速罚款……元

工厂排放污水罚款……元

制造噪音公害罚款……元

六、是非事件

掉进水沟就医3天

汽车违法超载经营者某某坐牢7天

猎捕保护动物坐牢 7 天

强迫出国观光 3 天

被外星人绑架 3 天

非法持有枪支罚入狱 3 天

盗卖国家机密坐牢 9 天

诱骗未成年少女拘役 5 天

施放毒气坐牢 9 天

妨碍风化入狱 10 天

酒醉大闹警局坐牢 3 天

违法聚众示威坐牢 7 天

财团违法超贷经营者入狱 5 天

七、房产事件

龙卷风侵袭摧毁房屋一栋

房屋闹鬼地价下跌百分之几

公告地价调涨百分之几

超级台风侵袭多处房屋受损

外星人攻打地球(一排房屋消失)

一处民宅瓦斯爆炸摧毁房屋一栋

公开拍卖公有土地一处

强制征收土地一处

外星怪兽袭击摧毁房屋一栋

强烈地震房屋倒塌

山洪爆发土地流失

强制拆除房屋一栋

违规开发山坡地依法受罚……元

八、各路神仙

小财神:小财神附身时,你可向其他对手收取三位数的现金,行进间会显灵,帮你抵赖一半的租金。为期 7 天,厉害吧,7 天期满后即会自动离开,并变身为大财神。

大财神:大财神附身时,会让你意外获得四位数的现金,行进间会显灵,

帮你抵赖所有租金。为期 7 天，帅呆了！7 天期满后即会自动离开，并变身为小财神。

小穷神：赔钱！赔钱！小穷神附身时，你就会损失三位数的现金，行进中还会显灵，让你走到别人的地时租金增加 50% 费用。为期 7 天，不幸啊！7 天期满后即会自动离开，并变身为大穷神。

大穷神：大穷神附身时，你就会损失四位数的现金，行进中还会显灵，让你走到别人的地时租金必定加倍。为期 7 天，凄惨至及！7 天期满后即会自动离开，并变身为小穷神。

小衰神：小衰神附身时，会让你遗失一张卡片，行进间会显灵，让你买地绝对流标、投资注定失败。为期 7 天，倒霉啊！7 天期满后即会自动离开，并变身为大衰神。

大衰神：大衰神附身时，会让你的卡片遗失一大半，行进间会显灵，让你买地绝对流标、投资注定失败。为期 7 天，可恨至及！7 天期满后即会自动离开，并变身为小衰神。

小福神：小福神附身时，会送你卡片一张，行进间会显灵，让你买地免费一半，帮你免费增盖房屋一层。为期 7 天，太棒了！7 天期满后即会自动离开，并变身为大福神。

大福神：大福神附身时，会送你卡片两张，得到什么全靠运气，行进间会显灵，让你买地完全免费，并帮你免费增盖房屋一层。为期 7 天，不亦快哉！7 天期满后即会自动离开，并变身为小福神。

天使显灵：天使附身时，让你的房屋免费加盖一层，不过走到对手房屋时也同样加盖一层。为期 7 天，7 天期满后自动离开。

土地公公：有土地公公在，走到哪里侵占到哪里，还不必缴过路费。土地公公附身时，所到之地均能占为已有，7 天期满后即会自动离开，隔月才会再出现。这个神仙最能干，可利用遥控色子得到。

九、特殊人物

当你正巧走到医院或监狱的时候，花 300 个点券可保释一个“坏蛋”，他们立刻会表示“太感谢了，我一定会报答你！”坏蛋虽不是好东西，他们也知道受人恩惠当涌泉相报的道理。这些特殊人物只走一圈就消失在原处了，如果你想不断做“大善人”的话，那就多积累点券吧！

小偷：监狱里穿蓝衣贼眉鼠眼的那位就是小偷，保释出来后，小偷一边走

一边将路上的宝物捡给你。在与其他对手擦肩而过的一瞬,他还能伸出三只手帮你窃取数量点券。

强盗:监狱里的彪形大汉,他唯一的使命就是到银行盗窃一笔巨款给你。另外,当他走到其他对手的身边,还会为你捎带抢得一张卡片。

流氓:躺在医院里带墨镜撇着腿走路的小流氓,每当他走到对手的房屋产业的门口时,就能勒索到一笔笔数目不小的保护费(这些钱不给你),让你的对手受一些损失。房屋的级别越高,勒索的钱款就会越多。

间谍:医院里穿黑西装拿皮包鬼鬼祟祟的间谍,走到对手门口收取过路费,和流氓不同的是,他勒索到的所有现金归你所有。另外,间谍走到卖卡片的百货公司时,能拿到一笔数目不大的余额给你。

十、路上设施

百货公司(On sale)

On sale 是购买卡片的商店,必须以点券兑换直接选择卡片,共有 30 种卡片可以购买。每次进入时所出售的卡片不同,你可以利用停留卡再次进入交换。当你将不需要的卡片退还给商店时,点券数有可能减少。

命运屋与新闻屋

踏上这里不知会发生什么怪事,你可能会因为违法事件而坐牢,但也不完全都是倒霉事,获利与否全靠你的运气了。

奖励卡片(CARD)

经过 CARD 这个标记时,就能免费获得一张卡片。

魔法屋

路上有一间标有两个重叠交错五星标记的魔法屋,走进此处后,一位口念"天灵灵地灵灵"的女巫让你对她所指定的施魔对象进行选择,可以让对手倒霉,也能给自己一次幸运的机会。比如她说:存款最多的人!那么你必须弄清楚谁是这个人,否则一不留神就让人家占了便宜。

指定人物:

走路的人 存款最多的人 所有女生

所有男生 开机车的人 开汽车的人

点券最多的人 土地最多的人 现金最多的人

神灵符身的人 财产最多的人

选择施魔方式:

变卖所有卡片 拍卖当格土地 抽取命运三张

立刻坐牢三天 原地停留一回 存入所有现金

就地加盖房屋 得一张卡片 向后转

变卖所有道具 就地拆除房屋 住院检查三天

公益公园(PARK)

要是你走累了,就到 PARK 看看风景吧,休息休息也不错呵!如果眼前路段都是别人的房产,你会巴不得有公园这个安全地带,可以落脚栖身,因为它不收费。

银行(PANK)

每走一圈你就会进入银行进行存款取款,银行有时还给你贷款的机会,贷款最高金额是你总资产的数目,偿还贷款的时间在三个月后最后一天,银行提前通知你,到期强行执行。不过,银行也有停业十天半个月的情况发生,你最好将现金准备充足,以免现金不足无法投资。每月大富翁银行结算时,会隆重选出当月的冠军风云人物和悲情人物。每个月银行还加发储蓄利息,正在贷款或没有存款的人自然就没有份了。

乐透奖券屋

每月有一项大富翁乐透开奖搏彩活动,你可以有获得意外之财的大好机会,不过你必须要有一个或几个奖券号码才有参加的权利。如果你想得到奖券号码,就得走进乐透奖券屋花一千元购买一个号码,号码的选择随你的感觉挑选(不一定有 8 有 6 就能得奖)。不过你的现金要是不够一千元的话,卖奖券的猫小姐就会告诉你:“太可惜了,你的现金不足,请下次再来吧!”。中奖的确是一件乐透的幸运事,但不要把希望寄托在这上面。

游乐场

走到有 GAME 标志的地方就是赚取点券的游乐场,有三种游戏方式:打气球:快速击破不断上升的带有点数的气球。企鹅挖宝:凭记忆操纵小企鹅在规定时间挖到金币、蓝宝石、红宝石接财宝:拼命接取财神不断扔下的元宝、奖杯及宝箱在“点券区”还有 10、20、30、50 数量不等的点券,只要你走到上面便唾手可得。

留言板

视窗的上方有一个留言板,你随时打开看一下,你和游戏中的对手在这里可以出售道具和卡片(你最好不要变卖),你能在“留言版”里买到对手们想

出售的宝贝。要是有人打算变卖核子飞弹的话,说什么也得买下来。

股票

视窗的右上角有一个股票窗口,你可以随时随地通过这个窗口抛售卖进股票。

股市企业名称:

台湾	中国	日本	美国
中国信托	上海银行	富士银行	花旗银行
台湾人寿	中国人寿	三井生命	乔治亚人寿
大宇百货	王府井百货	三越百货	环球百货
台积电	中国石油	日产建设	联合航空
宏棋电脑	联想科技	SEGA	福特汽车
台湾塑胶	顶新食品	丰田汽车	IBM
裕隆汽车	东方实业	松下电器	德州仪器
远东纺织	汇丰证券	日立机电	摩托罗拉
统一招商	大庆石油	SONY	迪士尼
震旦行	长城机电	三菱工业	可口可乐
莱尔富	长江建设	任天堂	麦当劳
联合报	大众软件	德间书店	百事可乐

公司企业

公司企业在地图上指定地点,并已拥有建筑物,游戏一开始各家公司的资产值不同,股票面值也不一样,当你停留在某家公司行号,若其经营权已为其他对手所有,则你须依该公司的消费方式缴纳费用,充作累积盈余。付费后可选择认购股份,每次最高以1000张为限,当你持有某家公司的股票比任何人多,那么你就成为这家公司的经营董事长。

固定公司企业如下:

台湾——台湾人寿(保险公司)、

宏棋电脑(电脑公司)

裕隆汽车(汽车公司)

中国——中国人寿(保险公司)

中国石油(石油公司)

联想科技(电脑公司)

日本——三井生命(保险公司)

日产建设(建筑公司)

丰田汽车(汽车公司)

美国——乔治亚人寿(保险公司)

联合航空(航空公司)

福特汽车(汽车公司)

IBM (电脑公司)

商业建筑

旅馆:走到此处不但要付住宿费,而且还要进去“休息”几天。

购物中心:走到此处要付一笔购物费用。

公园:不收费的公益场所。

研究所:能生产出机器工人、时光机、工程车、传送机、核子飞弹。

加油站: 汽车或机车开到此处须交一定的加油费。

十一、大富翁战无不胜法

1. 巧用道具

游戏刚开始,道具栏里有固定的几种道具:定时炸弹、炸弹、机器娃娃、遥控色子、机器工人、路障。“用刀要用在刀刃上”,你要巧妙运用这些小道具。游戏中有一点不太公平:在对手的所有道具失去后,当他走到百货公司时,固定的6种道具又回到了他的工具栏里,而你却不会遇到这种好事,所以你要特别珍惜这6种道具。

炸弹与定时炸弹的放置一定要计算好位置,千万不要害人不成反害自己,建议放在身后对手的房屋土地旁。使用机器娃娃的时候,首先看看前方的路上有些什么样的坏神仙,大小穷神无关紧要,它不影响你投资,要是大小衰神就必须使用机器娃娃了,否则你不但丢失卡片,还会害你7天无法买地、给房屋升级。如果步行时,前方有小狗的话,机器娃娃最能给你安全感。不要为了一块地或多盖一层房子就轻易使用遥控色子,你最好用它来得到装有500个点券的宝箱,有了500个点券你便可使用路障进入百货公司购买卡片。别不以为然,有了大把卡片后你离成功已经不远了。买到可盖商业大楼的地后,便可以招呼你的机器工人来盖一层房了,如果加盖一个研究所,还可以多生产一些机器工人。

2. 股票

游戏开始你要利用银行的存款购买股票,股票是你成败与否的关键。如果银行允许你贷款,你一定不要放过这个机会,得到贷款后马上投资股票。首先你点击每个企业名称,分析它的涨跌趋势,最好在股票跌到底谷时购买,正在上涨或已经涨到头的股票价钱高并且又面临下跌的可能。买股票时不要几张几张的买,最好看准几股后全部买下,舍不得孩子套不着狼。另外还有最为关键的一点:尽量去买固定公司企业的股票,比如人寿、电脑、石油等,你通过股票一但拥有该企业的经营权后,就可以坐收余利了,对手在这些地方付出的费用非常昂贵。如果能在经过这些公司企业的时候购得原始股就更好了,因为原始股的价格比股市上的便宜。每走一步最好观察一下股市行情,可别怕麻烦,股市的涨跌起伏非常大,刚刚总资产已达千万,可几回合没留神资产就一下子降到了几百万,所以说股票掌握着你的得失成败,别大意呦!

3. 善用卡片

可以从百货公司购买的卡片一共有 30 种,刚开始游戏时,不必在乎对手们的占地房屋是否比你多,哪怕你几乎没有几间房屋也别着急,卡片能帮你由败转胜,令对手甘拜下风。

首先你进百货公司一定多买几张改建卡,遇到对手的旅馆或购物中心使用改建卡把它改变成不收费的公园,购地卡也可使别人的房屋归你所有,多买两张最好。送神卡也是不可缺少的,遇到坏神仙或定时炸弹能马上摆脱;整治对手的查税卡、陷害卡、梦游卡、冬眠卡也很有用;有张抢夺卡可以得到对手的遥控色子或汽车机车等不能买到的宝贝。玩到最后,如果对手的房屋级别对数比你的高,你还能使用换屋卡或换地卡将高楼大厦归己所有。准备两张免罪卡也是必要的,可免去坐牢的不幸。

总之,每一种卡片都有它的妙处,可参看本文卡片一项。

4. 房地产

游戏中房地产有一般建地、商业大楼和公司企业三种:

(1)一般建地:

最好赚钱的是连锁店,这就需要改建卡,兴建连锁店的最好是同一路段只有一座房屋是自己的,因为连锁店是单独收费的。中心路段可用来兴建普通的房屋,房屋越是相连收取的租金就越高。

(2)商业大楼:

占地后可兴建旅馆、购物中心、研究所及加油站。研究所有一栋就够,开始多生产机器工人,不断升级后可考虑生产核子飞弹,在对手走到他自己房屋过多的地段时,使用核子飞弹让他房毁人伤,损失极为惨重。旅馆不但收费很高,而且还能使对手到旅馆里休息几天。购物中心级别越高收费的数目就越惊人,最好在中心地带多兴建这些商业大楼。加油站的收费也不便宜,你和对手有汽车和机车的时候兴建一个加油站也很重要,如果所有人都失去了汽车和机车,就考虑用改建卡换成旅馆或购物中心。

(3)公司企业:

公司企业赚钱最多,不会被对手用怪兽卡或恶魔卡破坏,可称为是最稳的不动产了。如保险公司、电脑公司、航空公司及建筑公司等,须购买股票获得经营权。

走到别人的土地房屋时,你要利用手里的拍卖卡将房屋卖掉,你便可以得到那栋房屋的钱,然后再用购地卡把房买下来,因为使用拍卖卡是以喊标的方式进行的,所以卖的价钱比用购地卡买来的高很多倍。

5. 请神仙

在神仙中土地公公非常重要,它不但能帮你强占对手的土地房屋,而且还是免费的。土地公公每月只出现一次,能遇到很不容易,最好有张请神符把在附近的土地公公弄上身。

在现金不足的时候大财神可以让你免费。天使虽然也可帮你免费给房屋升级,但走到对手的房前也会帮别人加盖一层的。其他神仙的用途可参看本文的神仙一项。

6. 保释坏蛋

监狱和医院里的坏蛋在被你保释后能帮你的大忙。游戏刚开始对你最有利的是监狱里的小偷,此时你最需要的是有500个点券的宝箱和路上的礼物箱(里面有不同的道具)。缺现金的时候可保释强盗,让他帮你到银行盗窃一笔巨款。当对手的房屋比你多的时候,你可以保释医院里的流氓,他一路勒索的钱财足以使你的对手连连破财,而且数目不小呢!间谍收取的过路费不多,除非到最后所有的房屋都级别很高,一般点券不是很多时,最好留着做其他用场。如有转向卡的话,还可使这些报答你救命之恩的坏蛋在即将回去的路上掉头再走一遍。要是你的对手也保释出这些人,你也可以用转向卡把

他们送回去，或者利用飞弹害他一命。

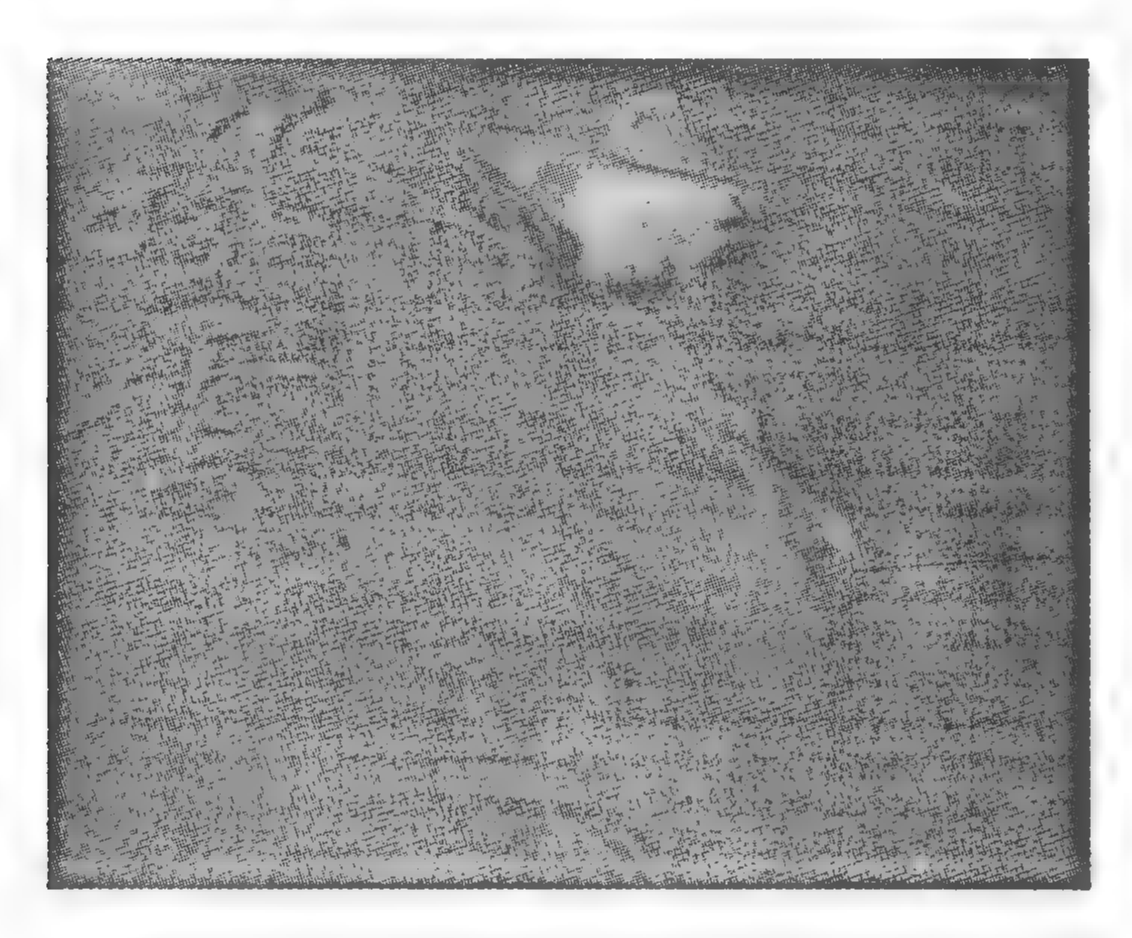
有关坏蛋的介绍可参看本文的特殊人物一项。

以上是玩《大富翁4》的经验之谈，如果你有兴趣照做的话，每一关都会在很短的时间击败其他对手，最后的总资产或许会高达几千万之多。《大富翁4》省掉了《大富翁3》中法庭宣判的情节，这样为大家节省了不少时间。假使你觉得游戏中的动画过程太繁琐了，你还可以在系统选项里关闭动画，你和对手的入狱、上医院的过程就被省略，甚至连在游乐场赚取点券的过程也没有了，电脑直接给你50到60多个点券。

如果各位玩家早就让战略游戏的紧张激烈弄得头晕眼花了，不妨轻松一下，带上你的破坏欲与好胜心，开上你的“嘟嘟车”做一回富翁梦吧，保证你“今夜做梦也会笑”(钱夫人说的)！



第二节　风云之天下会攻略



小技巧：

1. 体力和攻击力有很大的关系，所以请尽量让体力保持在充沛的状态，

而且尽量一开始就给予敌人重击。

2. 买武器及防具之时,在进入选购清单之后什么都不买就选买入结束,之后在进入选购清单,如此多做几次就会出现比较好的物品。

一、云

游戏一开始是由霍家庄开始,所遇到的第一个敌人很容易打倒,第二个人那就别硬撑了,我们是一定会输的,这是剧情需要。打输了以后无名和其徒剑晨会出现,然后会把事件解决再带着霍惊觉到隐居之处,清醒之后出门和他们谈话再和剑晨比试,赢了 之后回到屋内从左边下到地下室去拿英雄剑,霍惊觉会被弹开,之后无名他们会下来观示,之后霍惊觉因无名不收其为徒而决定出走,在门口时剑晨会出来挽留,打输他之后正式踏出无尽的江湖路。到了野外之后先捡查一下装备,然后出发前往左上方的天荫城,进城之后会看到一些事情,买一买物品和装备之后出城,前往右上方的洞穴(有一点草和树档着,但还不难找),此时等级最好在 4 级以上,进去后会发现那个撕布告的猪肉贩,把他大哥干掉之后,再把他揪出来(在洞穴底端有点不易发现),拿到布告之后就可以由天荫城 上方进入天下会(把布告纸对守卫使用),从此霍惊觉改名为步惊云。进入天下会的第一件任务就是去把黑山寨给挑了(由天荫城一进城之左方通道),记得把等级提高和补充装备,任务完成之后会天下会找文丑丑说话后回房休息,紧接着雄霸要把寒山派给灭了(和黑山寨一样路段,只是不进山洞而是往左方),等级最好在 13 以上(这是比较难的一役,请小心),完成之后回天下会在找文丑丑谈话后,在休息之时会发生小插曲,之后雄霸会要步惊云去抢火麟剑及雪饮刀。(由天下会出来的途中会看到一个被骂的小女孩,此人就是孔慈,要记得过去关心一下)

二、风

由天荫城补充装备之后出来,往下方进入另一野外,看看路牌之后往右方走去,欣赏完乐山大佛之后进入洞穴往大佛顶出发,出来之后往右方走去,会看到南麟剑首 断帅和北饮狂刀 聂人王在决斗,之后会和断帅决战,想也知道是我们这一群肉脚被斩了,然后四大瑞兽之一的火麟会出现且把断帅和聂人王带进洞中,回到天下会后雄霸会收聂风为徒,并且要我们前去乾坤庄取乾坤剑,聂风会要求让断浪跟随(断浪在天荫城进入天下会的第二个画面的后山,先往下在往上就会有一间小木屋),根据路牌指示来到了乾坤庄。

三、乾坤庄

进入乾坤庄之后发现所有人皆回避步惊云一行人,最后来到村子左下方的客栈,进去后乾坤庄的廖总管会来收保护费,帮其退敌之后,会得知原由,正当一行人准备杀人乾坤庄的时候,侠王府的吕义来了,婉拒其好意之后会得到一些物品,进去乾坤庄内的迷踪 门后会感到不寻常的气氛,首先来到天剑楼(比较大的楼),这时当你进入每一间房间时都会遇到自动出来让你 的敌人,这时请注意并回想吕义的话,也就是每一间都有两批敌人,比如:一个房间如有两个出入口,当你由下方进时会遇到一批,而由上方出时,也会遇到一批,再由上方进时,房间内又会有一批,由下方出时也会遇到一批,上下楼也是一样,上楼后遇到一批,马上下楼又会有一批,总之就是或然率(各种组合或排列的可能性)都完全进行,隔壁的霸刀楼亦然。在确定敌人都清除之后,从霸刀楼出来便会遇到张全(就是 门主),干掉他就会拿到乾坤剑了。任务完成后回天下会,步惊云说他有一些事要处理,来到风云阁之后找到孔慈谈完话后把吕义送的锦盒交给她,再前去雄霸堂即可。

四、落马坡/连城寨

成长之后的步惊云所接到的第一个任务,就是处理天下会的叛徒 冷不防,由乾坤庄南方出口出来后察看路牌,向右方往落马坡的方向走去,进入落马坡后行动会比较慢,往左走向连城寨,一进连城寨即会和一眼关七对上,把他夹掉之后,请直冲城内最右上的 屋中,挑到一个会边打边退的小喽罗!逼问之下得知冷不防在城的南方,进入南方的一小拱门之后在路的最尾端找到冷不防(有可能会被屋子档到,请留意)。把他做了之后在出来的路上会被释武尊堵,挑赢之后,再把自己的小弟给打跑,之后步惊云说要去风溪村。

五、剑圣

在前往风溪村的路上会发生一件路见不平拿土来填的事,之后进入风溪村,打听之下,客栈中好像有不一样的人物,进入客栈后到右边的房间会遇到孔慈,且两人奸情会被聂风搓破,之后转战到安南镇,到镇上最大间的客栈去打听一下消息,由正门出来后会被 断浪堵,把他打跑之后趁胜追击,跟在他们后面,然后就会堵到剑圣,放心的给他打吧,反正我们也打不赢,剧情要我们输嘛!

六、成也风云,败也风云

被剑圣击败后的步惊云会被关在凌云窟,幸得聂风来解救,出凌云窟后

在敢回天下会的路上，也就是，写着乾坤庄/乐山大佛这一块路牌的野外，会看到一位小女生，跟她谈话之后，送她回乾坤庄，一进乾坤庄就会发现有一群人正站在一间屋外，进屋后会得知一些 秘密，于是两人决定前往黑山寨一探究竟。进入位于黑山寨最西边的洞穴，在底部会发现步惊云的杀父仇人及一些忍者，打败他们后得知凌云窟有变化发生，两人决定前往 一看。来到凌云窟一处有香炉的地方会发现有火麒麟，打败他后将得到之宝物投入附近的金色鼎之中即可得到具有神力的神 兵，然后回天下会。回到天下会后，步惊云急着找孔慈，来到后山最上方之处会发现孔慈，随后会和聂风发生战斗，战胜后孔慈会为聂风牺牲，抱着孔慈尸首的步惊云决定前往侠王府夺取冰魄。

七、冰魄

来到乾坤庄北方的侠王府其仆人会告知吕义正在乾坤庄办事，于是我们再度前往乾坤庄内的迷踪门，在上次打败张全的屋里发现原来一切都是吕义在搞鬼，战胜后回到侠王府，在门口将吕义解决之后，长驱直入侠王府，(侠王府有两间不会触发战斗的房间，有两 人会跟你说他想得到宝藏，此时调查桌子可以发现玉刀，鬼珠，取得后到往凌云窟途中竹林靠近闪动的金炉，发现不闪了。放下鬼珠可得诸多物品各 100 个。使用后虽非无敌但我想也找不到几名对手吧！进入侠王陵后会遇到百人杀阵，破法如下：在打人墙时注意下面五点就可通过了。

1. 在选择敌人后：敌人出现一人时：打完后敌人不会消失。
2. 在选择敌人后：敌人出现二人时：打完后会出现通道。
3. 在选择敌人后：敌人出现三人时：打完后会掉到中间且阵形会回复。
4. 在选择敌人后：敌人出现四人时：打完后会全部重来(要小心)。
5. 在选择敌人后：敌人出现五人时：打完后就通过阵形了(出口在左数第二人)。

之后会进入屋内，先到左上方的房间调查靠右上的雕像(有拿剑的那一尊)，之后下方的房间会出现地道(神桌旁)，把地道中的火台点然如下：

第一层的最西南方火炉不要点。

第二层的最东南方的火炉不要点。

第三层火炉全点。

之后忍者不会站出来，你就可以通过再将剩下两个火炉点上再去和动物交谈……移动到红点上(灰狗 = > 东北方红点，东方白狗 = > 西北方红点，西

方白狗 = >南方红点),再和其交谈……冰魄就可以到上面去拿了。



八、后陵

得到冰魄之后呢?由安南镇北方的出口前往后陵,到后陵后先和围绕棺木旁的人交谈再到入口右方一面壁之人与其交谈,他会走掉,然后按下墙上的按钮,引来官差,将其打败,回到棺木旁,将四位官差打败,在棺木上按一下滑鼠左键放下孔慈赶其他人离开后陵(会挡路的人最后赶)赶快离开后陵内。

九、第一楼

回天下会,到天霜堂至孔慈住的地方,往南边的房间,于一个床头柜按一下,接着有一场战斗,然后回到天霜堂大厅,在大厅东北方角落的字画处可以触动开关,打开通往第一楼的地下道入口,通过迷宫即到第一楼,第一楼大厅有六个椅子,解开椅子谜题,无双神剑就会出现,不必按照顺序,只要在椅子上以下列方式按滑鼠左键即可

0 2 3

1 1 2

0 表示不必按,2 表示按两下。

取得无双神剑后,找到正在练功的雄霸,因为打不赢所以以圣灵剑法逃

跑之后从原地道离开，一路上会一直遇到天池十二煞，接着遇秦霜，从地道出来之后到风溪村去。到了之后前往南边村口西方的屋子内，谈完话后，先去岸边补充装备，接着在在村口会遇到天池十二煞及雄霸，混乱之中步惊云被一神密人所救。

十、麒麟臂

原来救我们的是 麒麟臂－于岳，受其女儿楚楚之托，由风溪村北方到安南镇西南边，可以通往不夜舫，到那找捕神。不夜舫的事件解决以后，回到安南镇找剑贫（在入口东方一条南北向的街上，由上往下即会遇到），之后到安南镇的桥上找到楚楚，此时拜 剑山庄的少主人 傲天 会出现，之后回到于岳的家遇见捕神，打败他之后到后陵以无双神剑劈后陵之隔世石，不料无双剑竟然断折，于是步惊云决定前往拜剑山庄参加剑祭，回到不夜舫可遇一船夫，即可以搭船到拜剑山庄。

十一、绝世好剑

到了拜剑山庄后，与断浪及剑贫一行打过招呼后，来到花园西方一处有壁画之处，在此和庄主夫人谈完话后到莲花池的小桥上会遇到楚楚，之后到东厢房休息。起床后前往拜剑山庄中的剑池，首先走到后花园的剑池迷宫，走过迷宫后就可以看到一把大的绝世好剑在剑池中升起，经过一段剧情后，步惊云要开始寻找剑身，首先打败断浪（东南方）与剑贫（西北方）后，就可以在迷宫通道中得到一把绝世好剑（西南方附近）。

十二、枭雄低首

得绝世好剑之后，往另一端（剑贫所在处再往北）走出迷宫，一路上会不断遇到天池十二煞，最后到海边，先干掉童皇后再杀雄霸。夹掉雄霸后即可破关。

十三、其他

1. 猪肉荣在哪里？

从天荫城出来后，往你的右上方走，看到一个缺口就走进去，你会看到一个迷宫，迷宫中可以找到猪肉荣，找到他以后可以得到天下会的布告纸，黑山寨与寒山派打过后回到天下会，雄霸要风云二人去乾坤庄取乾坤剑。

2. 何处寻找断浪同行？

请到天下会的后山，也就是出了天下会大门，往你的左手边沿着山壁往



左上走，换画面后，往稍右上方走，可以找到一座茅屋，断浪就在里面。

3. 乾坤庄谜宗门内的人都找不到？

首先，在乾坤庄街道上的客栈中，有一批恶人要解决。接着进入谜宗门，你可以看到有三栋正屋，并在最右手边有一栋小屋，在打过一定的人数及来回走过每一个房间的出入口后，于正屋的二楼上可以找到廖总管，也就是四个服饰完全不同的人，打完这四个人以后，在每个房间的出入口“来回”穿越，会出现几个人来打你还会有对话(与没看到人的踩地雷战斗不同)，要怎么知道自己打够了就到最右边的那栋的二楼上，上去后，往下方走，有三个出入口，最右手边的那进去有两座屏风，如果屏风后有两个“卒仔”在，打过他们可以继续剧情，打完屏风后两人，下楼来，又会遇到几人可以战斗，打完，走出去即可见到那乱会躲的掌门张全，他派喽罗和你打，打赢后，走到右下的小屋中，张全终于逃不掉了，打败他就可以得到乾坤剑。

4. 乾坤庄得到的锦盒有何用？

在乾坤庄的任务结束后，回到天下会，和聂风对话，可知道孔慈在步惊云住的风云阁，每个房间找找看，并将锦盒拿给她连城寨在哪里。

5. 冷不防要怎么找？

连城寨是进入乾坤庄后，往南方走，走出另一个画面到野外后，看看野外

的告示牌，知道落马坡是在东北边，往东北走，也就是右方走可见一小亭与竹林，穿越竹林后来到了落马坡，落马坡有一座桥，桥上有两个人，从桥下走过以后，就到了连城寨。

进人后先和连城寨主一眼关七打，赢后，到右手边最上方的那小屋中找到一个站在蒲团 前的人，打赢他后，他会逃到另一个房间，追过去，又打一次，但打完后，请“追问” 冷不防的下落，得知他在南面的死巷中，步惊云来到南面有着月洞门的地方，看到有一个人守在前面，打败他，走进月洞门中往上方走，就可以找到冷不防。

6. 连城寨事件后，我要到什么地方呢？

走出连城寨门口，可得知信息要到南安镇去，在去南安镇会先经过凤溪村，所以先到凤溪村吧！走到野外会遇到两个忍者挟持着一个老人家，打败忍者，可从老人身上得到一封信函，目前还不会用到，所以先收着，到了凤溪村，请到龙凤客栈，也就是门口有酒的地方，走进去找到孔慈，接着从凤溪村到南安镇，走进镇中的客栈，再走出来就可以遇到断浪，打败断浪后，到打 铁铺附近可以遇到剑圣，此仗必败，步惊云将被剑圣锁在凌云窟中。

7. 步惊云被剑圣关在凌云窟中，然后通过凌云窟迷宫后回到天下会，回到天下会之前会有一段分支剧情，你可以进行或直接回到天下会。回来后，来到天下会后山（也就是断浪小茅屋的左边）找到孔慈，不幸又被聂风遇到，打赢聂风后，步惊云误杀孔慈，经过一段过场剧情，步惊云就抱着孔慈的尸体往侠王府去找冰魄。

8. 侠王陵中要做什么事？如何取得冰魄？

侠王陵前的百人杀阵：

遇一人：打不完的幻影

遇两人：打完即消失的正解（请见以下说明）

遇三人：打败后被传送至阵中他处（共有三组）

遇四人：打完后会被传至起点的陷阱（共有三组）

遇五人：即为把阵的人

百人杀阵中请一直找可以触发“两人”战斗（战斗中出现两人）的敌人作战，挡路的人即会消失，你可以走过去，如果是一个人就不会消失，要怎么找这种“两个人”的战斗呢？建议你可以用存取档的方式，去找没打过的人，你最后的目的是要找到五个人的战斗，打赢后就可以过关。

9. 侠王陵内机关

按拿剑的那尊雕像可开启通往地道之机关

10. 侠王陵地道机关

火盆:点燃火盆才能打开通往末段机关通道第一和第二层各有一个火盆是引发忍者现身挡路的陷阱,每个正确的火盆机关和第四层的障碍相对应触动火盆后可至第四层查看状况,若不慎触发陷阱,可启动忍者面前的火盆来还原障碍全开后,开启忍者后面的两个火盆 狐仙归位:和狐仙交谈后,带领大小狐狸走到正确的座垫上,所谓的正确的座垫,就是和第四层的黑白忍者的位置相同。

侠王陵内:冰魄在侠王真身内,欲取之必须将桌子移开才能接触真身,解开侠王陵地道机关才能移动桌子,冰魄可在侠王真身中找到,只要在侠王脚边按一下滑鼠左键获得。得到冰魄之后呢?到后陵去,先和围绕棺木旁的人交谈 到人口旁一面壁之人与其交谈,他会走掉掉下面对墙上的按钮,引来官差 回到棺木旁,打败四位官差 在棺木上按一下滑鼠左键放下孔慈赶其他人离开后陵。(会挡路的人最后赶)赶快离开后陵内。

11. 如何前往第一楼?

回天下会,到天霜堂至孔慈住的地方,于一个床头柜按一下,接着有一场战斗,然后回到天霜堂大厅,在大厅角落的字画处可以触动开关,打开通往第一楼的地下道入口,通过迷宫即到第一。

12. 如何取得无双神剑?

第一楼大厅有六个椅子,解开椅子谜题,无双神剑就会出现,不必按照顺序,只要在椅子 上以下列方式按滑鼠左键即可。

0 2 3

1 1 2

0表示不必按,2表示按两下。

取得无双神剑后,找到正在练功的雄霸,以圣灵剑法逃跑之后从原地道离开,接着遇秦霜,到风溪村去。

13. 如何到不夜舫?

由风溪村到南安镇西南边,可以通往不夜舫,到那里找捕神。

14. 不夜舫的事件解决以后呢?

回到南安镇找剑贫,之后到南安镇的桥上找到楚楚,一起回到于岳的家

遇捕神，之后到后陵以无双神剑劈后陵之隔世石，到不夜舫可遇一船夫，即可以搭船到拜剑山庄。

15. 拜剑山庄中的剑池要做些什么？

一觉醒来，首先走到后花园的剑池迷宫，走过迷宫后就可以看到一把大的绝世好剑在剑池中升起，经过一段剧情后，步惊云要开始寻找剑身，首先打败剑贫与断浪后，就可以在迷宫通道中得到一把绝世好剑。得绝世好剑之后，往另一端走出迷宫，到海边杀雄霸。

16. 如何找到干将？

在去天下会之前，有一个分支（找到一个女孩，去乾坤庄，想必大家都知道），在凌云窟中，打死火 KIRIN，将战利品投入香炉里就行了。

17. 如何能提升步惊云的属性？

要想大幅度提升步惊云的属性，就必须得到鬼珠。随剧情安排，步惊云来到侠王府，打败驴义和守卫，穿过一间房间进入中庭，笔直走进另一间房间。右上是藏宝室，里面的三间房间里有三个红珠（只要你不是色盲），其中有一颗用鼠标点击会触发一场战斗（是走进几个人与你打）。在通往乐山大佛的竹林中，有一个一隐一现的香炉，走近它将鬼珠扔进去，你就会得到许多奇药（有加内力，体力，力量以及速度，还有许多补药），数量都是 100 颗，接下来就是练“一指禅”了。

18. 如何能练出步惊云排云掌所有的十一式？

你必须不断练习你所习得的排云掌的最后一式。

举一个例子，你必须不断练习排山倒海，才能练出后面的一招，以此类推，直至蓬莱仙境。

19. 如何能获得好的装备？

在任何一个买装备的地方，不断地与商人交谈，清单中会出现越来越好的装备。（也会越来越差，不要太贪心了。）上连城寨外的一座桥，往桥的左方走，仔细看发现一个忍者，打败他后可得到很好的护腕。

第三节 地 雷 战

首先其故事主要取材于我们大家所熟悉的脍炙人口的游击队抗日的故事，例如：平原游击队、白洋淀保卫战、地道战、地雷战、铁道游击队、烈火金刚、突袭高庄以及隐藏关中的狼牙山五壮士、平型关大捷和台儿庄血战等等。

而其中的英雄人物更是我们小时候熟悉和崇拜的偶像，如：《小兵张嘎》中的张嘎子。朱老忠，《地雷战》中的赵虎，《平原游击》中的李向阳，《烈火金刚》中的史更新、肖飞、兰姑、柳欣、李霜泗，《铁道游击队》中的刘洪、李正、鲁汉等，和这些英雄一起作战演义着类似真的故事颇有身临其境的感觉。

其次，该游戏地图种类繁多，有的丛林山脉交错，有的则是大片的平原，还有的水路桥梁纵横……地形地貌各不相同。各关的敌人部队的配备也不一样，因此需要我们采用不同的战略战术来打击敌人。有些关需要采用在后方预高雷场，然后诱敌深入雷区，用地雷将敌人送上西天；有些关则要争取时间抢占隘口，阻击敌人；有些关需要诱使敌人各个出击，然后各个击破；还有些我们则要采用围点打援。从丛林战到平原战，再到城市攻坚战；从游击战到歼灭战，多种战术的配合使用，让你宛如一位昔日叱咤风云的“抗日将领”。

攻略指南

第1关：穿越桃花岭

受上级委派，你只身进入敌战区平阳县组建游击队，开辟抗日根据地。穿过桃花岭，到达地图右上角村庄可取得胜利。

一开始上方山脚下有一个宝箱，可先取宝，然后迅速向岭口进攻，注意避开敌探照灯（7个合后出现），如果在第6个回合，你还没被敌人发现，你的等级将得到提升。过了碉堡以后，有左右两条道路，从右边走，将会遇到埋伏在山口的3个敌人等级较低，你可以轻松消灭他们。

第2关：营救朱老忠

为掩护刚到的县委书记李正同志，朱老忠同志被敌人抓走了，关押在左上方敌人牢房内，趁敌人将其押到县城前把他救出。

朱老忠已被敌人折磨得只剩一口气了，注意将敌人注意力吸过来，不要让敌人攻击朱老忠，救出朱老忠后立即给他补给，他就可加入战斗了。朱老忠所属大刀系武力较高、攻击力较强。

第 3 关:攻击赵村

为了在平阳县开展工作,你带领着朱老忠到赵村去摸情况,碰上大队的鬼子向赵虎和张嘎正在使用地雷跟鬼子开战,你与朱老忠迅速赶去消灭敌人。

本关一开始赵虎与张嘎就加入队伍,其身上各有一个地雷,在鬼子必经之路埋设地雷,先勾引两个过来炸死再说。赵虎所属民兵系;张嘎所属儿童系;攻击力、防御均一般,不要急于让他们正面参战,等到你与朱老忠把敌人打得差不多了,再让他们上前,战斗胜利后,学到了制造土雷的技术。掠夺是儿童系特有策略,如果你舍不得鬼子身上的装备被一起炸掉,可让嘎子在敌人炸死之前先去掠夺一把。

第 4 关:接应李向阳

上级派李向阳前来协助工作,路上与敌人遭遇,你带领队员前去接应,保证李向阳安全到达。

在五回合内赶至李向阳身边进行补给、布设地雷阻止敌人前进,你尽快与李向阳正面接触,使得李向阳加入队伍。获胜后,回赵村休息时,民房中能学到伪装雷制造技术。

第 5 关:处决高敬天

特务头子高得远的老子花坪镇伪镇长高敬天是个铁杆汉奸,民愤极大,攻打高家大院处决高敬天有利于以后开展工作。

集中力量快速打下镇门口,留下人手在门口埋雷,因为 12 个回合后在下方出现敌人援兵,所以尽量在 12 回后内歼敌人。然而不要急于围攻高敬天,选择有利位置,待敌援军被炸后,迅速出击消灭之;也可在敌人出现援军的前面,埋上四排土雷,每排三个,刚好能把所有的援军炸死。剩下高得远一个,当然不会成问题了,可以用他来练练手。攻下花坪镇,民房休息时学到石雷制造技术。

第 6 关:攻打李村

趁李村敌人的力量比较薄弱,将其解放。

可选你和李向阳打头阵,朱老忠为侧应,一起挺进。先把伪军消灭,七个回合后我方会有史更新和兰姑两人加入队伍。引诱鬼子冲出,山谷是必经之处,可充分发挥地雷的作用,然后与史更新、兰姑汇合向日军主将冈部直三郎发起进攻史更新所属步枪系,武力较高攻击力较强;兰姑所属妇女系,医疗为

妇女系特有策略。

第7关:接应肖飞

在北平读书的柳忻回到施南镇,发现已家破人亡,不得已前去投靠舅舅李霜泗,出现被鬼子调戏,恰被"单打一"肖飞遇见。接应肖飞,消灭所有敌人。

本关柳忻不受控,肖飞救了柳忻以后,快速向右方小桥移动,建议在桥下挡住敌人向柳忻追赶,肖飞身上有补品,可用"疑兵"术,让敌人的狼犬队停止攻击;我方主力兵分两路,一批阻止柳忻的敌人进攻;另一批由自己率领去支援肖飞,顺便在路上可消灭去阻击柳忻的敌人;分派一人向左下角的箱子移动,可能会遇到难得的宝物。最后集中兵力消灭追赶的敌人,新加入队伍肖飞所属手枪系;策略较多;柳忻为女子骑兵系,智力较高利于补给。在李村民房休息时得到制造铁雷技术。

第8关:攻占土桥

为了壮大我军的力量,组织决定争取白洋淀李霜泗加入我军。土桥为进入白洋淀的必经之路所以首先要攻占土桥。

土桥易守难攻,由日军中队长谷寿夫把守。先集中力量逐个消灭土桥外围的敌人,敌人的摩托兵比较厉害,用地雷炸之,可大大节省回合数。攻打土桥时,派一生命值高的人员多携雷,从敌侧后进入土桥,先可捡了宝箱,然扣与正面进攻部队同时引诱敌人冲出,用地雷消灭敌人部,最后向上土桥发起总攻,手刃谷寿夫,顺利拿下土桥。在土桥民房休息可得蝎子雷的技术。

第9关:救援白洋淀

敌军调遣两个中队的日军妄图阻止我方与李霜泗的汇合,想抢先消灭李霜泗。我方一边派柳忻与肖飞去同李霜泗接触,一边派部队去阻围剿李霜泗的日军。

本关李霜泗不受控(位置不动)。柳忻与肖飞可在其正下方桥头,桥尾埋上石雷采取迂回战术,消灭右下方进攻的敌人,如果有消灭守敌人,则撤至李霜泗处一同抗击,我方主力则迅速截击歼灭左上角进攻之敌。胜利后李霜泗与张长庚加入队伍,并且把白洋淀变成了我游击队向附近地区开展工作的重要根据地。李霜泗所属骑兵系,智力与武力都较高,今后可作重点培养;张长庚所属炮系,武力适中,攻击范围较大。

第10关:保卫白洋淀

日益壮大的游击队成为插入敌人心脏的一把钢刀，敌人恼羞成怒，聚集大量部队前来围剿，一场伏击战在白洋淀附近打响了。

本关“雁并九雄”之一的九爷(属炮系，武力较高，攻击范围较大)加入队伍，并且带来了引发雷制造技术。让其先在半岛边缘骚扰敌军，敌人动用了机械化部队，移动快，攻击、防御均很高，采用敌强我退的战术，边撤边埋雷，让地雷把她们“送上天”，然后再向敌主力移动，这时让九爷一同出击，向敌人的主力部队发起总攻，同时可派出一队员，绕道取回左下角宝箱，可能会得到一件难得的宝物(笔者在此处得关键物品：论持久战)。

第 11 关：解救村民

敌人在萧家庄抓走了大量青年去平阳县城做劳工，现关押在三个地方，在敌人带走他们之前救出被抓去的村民。

我方部队兵分两路，一支部队从左向上进攻，主力部队则从右向上进攻，消灭中间与右上方的敌人，每消灭一批敌人，把村民从房子里救出来，雷石柱在图中的村庄内，救出后，立即加入队伍。如果在二十一个回合以前消灭完敌人，则我方顺利拿下了萧家庄，否则敌人援兵会在左上方出现，因此可以事先埋好地雷静候敌人，可以用此来提升我方人员的经验，战斗胜利后，在萧家庄的民房中可以学到磁电雷制造技术。

第 12 关：解救林嫂

敌人的特务组织夜袭队抓走了八路军家属林嫂，林嫂中途逃走。在敌人追上并杀害林嫂前消灭敌人，救回林嫂。

本关林嫂不受控制，我方支援部队配置在上方与右(两名队员)两处，本关建议带着朱老忠出战，因为敌人的狼犬队非常可恶，会很快追上并扑咬林嫂且对林嫂的攻击力特强，而朱老忠穿着靴子可在丛林中行进五路。我方右下的两人从右下方引走一部分敌人，逐个用地雷消灭；主力部队则从正面支援朱老忠。林嫂所属妇女系，医疗术为妇女系特有的策略，即补干气又补命。

第 13 关：抢夺粮食

敌人抢去了大批的粮食放在冉庄外的据点里，准备给进山讨伐的鬼子运去。消灭敌人，夺回粮食。

进入据点必经两座小桥，这里有伪军防守，可轻松将桥口敌人消灭，但是据点中的鬼子部队的数量较多分东西两股。我方可采用“双管齐下”的手段同时出击，西边之敌可以硬打，东边的敌人采用单个诱出的办法。特西边之

敌消灭后，再来个合击，就胜券在握了。干掉所有的敌人，可从堡中救出一儿童——雨来，随即加入我方队伍。雨来所属儿童系，掠夺术级别较高，可用此术夺取敌人武器和宝物。

第 14 关：保卫冉庄

敌人为了夺回粮食，纠集大量兵力进村扫荡。狡猾的日军司令松井分两路，一路进村攻找游击队，一路在汉奸的带领下在村外寻找地道的入口。

敌人实力很强分两路进犯，左路敌人机械化部队不少，移动迅速。我方左侧人员迅速后撤，外围建起地雷屏障，外围依托防卫高的人员进行阻击，边撤边布雷，同时使用疑兵策略减缓敌人攻势，集中火力先对付防卫弱的敌人，右侧有条小河，河上架有一座桥梁，可用地雷封锁桥头，采用引雷和普雷连环埋法，可以有力杀伤敌人，战斗中武工队员魏强、赵勇刚从地图左下角赶到加入队伍，使最后对敌实力大增。胜利后，来不及休息，马上进地道去消灭另一批入侵之敌。

第 15 关：地道激战

在村外的鬼子在汉奸高得远的带领下，找到了地道的入口，已经进入地道。在地道内消灭来犯的敌人，保护村民和粮食转移到安全的地方。

地道里不能使用地雷，只能跟敌人展开对攻，我方下地道人员很少，所以集中火力个个毙敌，处处开花只能使时间拖得更长。

第 16 关：打火车

敌人将抢夺的大批粮食用火车运走，在飞虎队刘洪、鲁汉的支援下，截住火车，夺回粮食。火车停下来后李正会带老百姓来搬动粮食，打退救援敌人，保证搬动粮食的老百姓安全地搬动完所有粮食。

八回合后，敌人从铁路左右两边出，敌方有数辆铁甲动兵车，攻击防御均很高，所以地铁道上我设置几颗地雷，关键是消灭它，我方左右防守队员不易分开太多，可在外围设置雷区，先炸几个鬼子，剩下的残兵收拾起来就容易多了。

第 17 关：过铁路

护送一队科学家去大后方，在敌人装甲车来到之前攻下敌人据点，使伪军中队长消灭。

关在你接触伪军中队长康伯充后，可以策反他，如策反康伯充可使战斗简单化，如果把伪军全部消灭，敌人装甲车会从铁路上出现，在铁路上欲先埋

好地雷,可以让敌人有来无回,可以大大提高队员的战斗经验。

第 18 关:夺取武器

八路军的主力需要武器进行补充,刚好有一列给鬼子运送武器的火车经过,消灭火车上的敌人,在物资中找到 5 箱机枪即可。

本关机枪主要在车厢中的草堆中寻找,走至某些位置即可找到机枪,建议在游戏中使用存取大法。敌人队伍中有忍者出现,攻击线路:直线,攻击力很强,我方采用分散队形进攻,利用车厢的狭长地带,不给对方夹攻的空间,可将敌消灭。建议在消灭完敌人后再取走最后一箱机枪。

第 19 关。智擒郑之光

敌翻译官郑之光回家探亲,借机会说服他反正或消灭他。

本关在左右上方、右下方将会出现强大的援军,因此开始时,我方左边的人员应尽快向中央靠拢,不要与敌人的夜袭队恋战。另外本关也是使用地雷的大好场所,要注意应用地雷战术,使全体人员尽快升级。

第 20 关:义收金花婆

清风寨寨主金花婆武艺高强,是个自行其道,仇恨日本人的绿林巾帼英雄。李霜泗前去游说,条件是派一个人与其比武,赢她则加入。

本关金花婆行动迅速而且攻击力极强,本人打了三次都没能赢他。其中有一次我想取巧,抢先去把他那边的一个鬼子干掉,结果电脑却将他记入金花婆的帐下,还有一次本人干掉两个鬼子,得到了一本《少林真经》(不可多得的宝物),但金花婆攻击力极强又会医疗和疑兵等策略,实在是一个不可多得的人才。这时我才体会到鱼与熊掌不可兼得的感觉,最后我选择了金花婆。本关的攻关技巧是多带几个地雷,对鬼子连打带炸,可抢在金花婆之前消灭三个鬼子。由于时间关系没能享受到鱼与熊掌兼得的乐趣,相信玩友们可以摸索出来。

第 21 关:增援鸡公山

国民党一支部队在鸡公山和敌人接火,眼看不支,派兵前去增援。国军营长方仲雄经说服可加入队伍。

本关敌人下方的机械化部队较为厉害,而其守桥部队相应较弱,我方下方部队也相对较弱,同时本关国军人员的伤亡情况直接影响游戏的得分,因此我方部队一定要尽快冲过桥去接应国军部队,(注意应用地雷战术),我左边部队也要尽快冲过桥去支援下方部队和国军。

第22关:汉奸的末日

驻守在太平镇的汉奸特务高得远投靠日本人残害同胞,无恶不作,干掉他!

本关伪军虽然多但比较分散且装备较差,比较容易攻克,只是太平镇的围墙众多绕起来费时,而且本关要求20回合内结束战斗,因此为节约时间,我方兵力应分头出击。

第23关:攻打黑风寨

一架美军战斗机被日军击落,飞行员彼德跳伞落到了天池山。上级命令一定要在日军前面找到飞行员彼德,将他救出。上天池山的两条必经之路,一是黑风寨,为土匪向天虎、向天豹的老窝,一为长湾,为敌军据点。向向天虎借路时双方发生冲突。

向天虎、向天豹被消灭后可以枪毙、放逐或收编。由于向天虎、向天豹武力很高,笔者建议将他们收到麾下。

本关唯一要提醒玩家注意的就是要想得到高分数,应把所有喽罗和向天豹收拾完后再干掉向天虎,若你先干掉了向天虎,则其他敌人不战自败,你消灭的敌人少,也就无法得到高分了。

第24关:营救彼德

为了抓到彼德,鬼子带着大批的特务,忍者、相扑手和狼犬队也到了天池山,消灭所有敌人后在山洞里找到并带回彼德。

本关我军分左右两路出击,因敌军左面势力较强,因此注意应当将我军左面部队配置强些,而右路部分队员也应在适当时候向左面运动去支援左路军,彼德可能在某个洞口去找出彼德了,过善后 到民房去一趟,彼德会教你遥控技术,从此你就可以制造遥控雷了。

第25关:突袭长湾

长湾地处天池山之后,顺手消灭之。伪军黄成杰、田大山会反正。

这一关我军左右两队人马先分别对付城外田大山与黄成杰的伪军,由于伪军装备一般,所以不用小气,能用地雷解决就用地雷炸死(当然最好是在敌人快死的时候再送给他一个土雷),另外一关伪军多为长枪队也为我们使用地雷提供了好机会,这样打完本关后,你会发现我军多数将士连升三级,有的已经跳了六七级,我想这也是设计者为玩家着想吧。还需要注意的是这两股伪军中要把田大山留在最后一个消灭,否则其他的伪军包括黄成杰者会投

降。城外伪军消灭之后，城里的鬼子在你领导的游击队面前还不是如探囊取物般手到搞来。

第 26 关：攻打施南镇

施南镇是平阳县除县城外的第一大重镇，拿施南镇就等于打开了平阳县城的开户，趁平阳县城里没有大量援兵时攻打施南镇。柳忻因家在施南镇，必须参战，并在斗中受伤。

这关魏强会带着勇刚、雷石柱到城里放火，然后跑到后城门，由于他们力量比较单薄，所以只能在后面搞点小打小闹，在后门逐个引出几个敌人用地雷结果他们；城市攻坚战主要靠我正面强大的游击队，当然几个回合之后，杨铁山和周亮会从后门加入，但这个时候我想你已经将城里闹了一个天翻地覆了。

第 27 关：孤胆英雄

柳忻在攻打施南镇时身受重伤，必须派一个人化装后去平阳县城买药。可选择肖飞或李霜泗去，这个选择对于将来的结局会起到很重要的作用。

买到药出城时将被敌人发现，一路追杀，不管选择谁去买药，都可带上几个遥控轰天雷，配上冲锋枪与盒子炮（笔者这关已经将肖飞转职成了重机枪手了，所以我带的是一挺重机枪），带着“论持久战”，李霜泗还可以骑着雪青马，一路把敌人消灭掉，顺利完成买药的任务，把柳忻从死神救了出来。这里还有一种简单的过关方法。笔者建议采用第一种方法，因为只有得高分才能多进几个隐藏关去逛逛。

第 28 关：施南镇保卫战

敌人主力回到平阳县城，得知施南镇被我军占领，于是疯狂反扑。

本关敌人带着工兵出战，他们会把我方埋的地雷取出，所以上来先消灭敌工兵队，敌机械化部队则可以用地雷呼他们，当然如果要缴获敌人的装备则应打掉它。另外如果你培养的童子军足强也可让他们先用掠夺术将敌人的装备夺备夺过来后再炸掉它们。

第 29 关：保卫红岩寺

游击队正在研究攻打平阳县城的方案，突然得到情报说一队日军正护卫着日军高参山田博士到了红岩寺，准备把那里的众多珍贵文物运去日本。为了保卫文化遗产，干掉山田！

山田一开始就是狂逃，俗话说作贼心虚。我方队员分两路追击，同时受

到敌人的阻止,我方选出一人主追,其他人员全力进行掩护迅速消灭挡路"鬼",四回合后,图右上方会出现国民党军,使追击情况暂处平缓,但第十回合后,敌人在图左上方出现接应部队,所以把山田拦截在什么位置是本关的关键,在图中上部的村庄附近围住山田,围而不打,等敌人的接应部队出现一同消灭,管叫敌人有来无回。你和陈怀忠接触后,他将加入队伍。

第30关:刺杀川岛芳子

山田被杀,日本陆军总部大为震怒,特派老牌特务川岛久子从上海前来平阳调查此事。正在上海追杀岛芳子的军统特务傅正明也跟踪而来。协助傅正明干掉川岛芳子。

本关注意控地雷和普通地雷配合使用,因为川岛芳子的防御力极高,普通攻击很难奏效。另外傅正明不受控制,还要防止他被死。若要取得高分,采取两路夹击之势在川岛芳子被死前将敌人全歼,为了川岛芳子前进,可在即经过的路上埋高土雷,为我方人员争取时间以消灭其他敌人。若要轻松过关,只需尽快将川岛芳子炸死即可。

第31关:红岩反击战

因为山田和川岛芳子之死,平阳日军司令松井日根大佐被华北日军总司令冈村宁次枪毙。为了消灭游击队给天皇一个交代,陆军总部派遣老谋深算的桥本大佐来到小小的平阳县城。桥本果然非同小可,游击队第一次和他交手,就发现已经被包围了……

本关敌人非常强大,其主力主要集中出击我方上下两处。我方应多带重机枪手出战,另外要将李霜泗和金花婆婆等机动力强的队员配置在下方,并让他们在下方城门附近埋设几个引发轰天雷和遥控轰天雷,等敌人集中于地雷附近时,遥控引爆地雷,将会成片消灭敌人,这样下方的敌人基本可以解决了。对于上方的敌人则要集中重机枪队先消灭敌人的炮队,同时注意集中打击某一侧的敌人。如果你将包围我方的敌人消灭,这关将会很容易过关。若要得高分,可在此时分两路,一路打击敌人左上角的桥本群,一路去对付北边的装甲部队,将敌军全歼。若只求过关则只要消灭北边的敌装甲部队,将李正护送到北方的村庄即可。对付装甲车采取帖身肉博的办法。

第32关:夹击桥本

桥本的撤回平阳途中遭到国民党部队唐联西(兰姑的未婚夫)的伏击,我军乘机夹击桥本。

鬼子遭到伏击，前四回合内被付击的鬼子不还击，平阳城的鬼子则冲出救援，我方迅速出击，派主力把平阳之敌堵在城门口，令一到两人去埋地雷，我方的地雷对国民党军也有伤害，建议采用遥控雷和引雷套埋方式，起爆时，一举歼敌大部，防止敌人的垂死挣扎造成不必要的损失，国民党军的伤亡对本关的得分有关键性的影响。要想收唐联西，可让兰姑与之接触。

第 33 关：袭击军火库

桥本的部队已经大幅度减少了，一举拿下平阳县城！攻打平阳县城的第一步，拿下平阳县城的军火库。

本关分路出击，而敌人城外有一大队人马将会向右下方城门增援，我方左路军要负责牵制一部分敌人的增援部队，而右路军则在敌人右边城门附近布设雷区，等待敌人入瓮，解决完敌人增援部队和城门处的炮楼后，对付城内的敌人则要稳扎稳打，将敌人一部分一部分地引出加以消灭(这叫引蛇出洞)。

第 34 关：袭击军营

攻打平阳县城的日军军营。

日军军营可谓是“铜墙铁壁”，我方进攻部队被分为三路，正面为主力，但敌人正面防守最强，碉堡众多，尤其是还配备了四辆坦克，所以做好攻坚战的准备，不要急于投入大兵力进攻，采用个个击破的战术，我方右路人马可以扫除敌军营外围防御工事，左路人马直捣敌人心脏，阻止敌内部力量增援外围，本关确定一进攻思想是至关重要的，至于办法只有一个字：“打”。

第 35 关：攻打县城

占领平阳县城区。敌人外围据点已经被我一个一个拨除了，县城就在眼前，以游击队现在的实力应该是攻占平阳县城的大好时机了。

本关主要战法就是逐个引诱，各个击破，此次我方分四路将敌人县城的四个门口堵死了，千方注意不要让敌人炮楼发挥作用，在解决附近敌人时附带将它炸毁可谓上策，上方敌人有点难啃，但只要步步为营，也不至有什么大碍。

第 36 关：大决战

敌军在最后堡垒里负隅顽抗，开始左右之中较强的一路单独向上冲，另一路则向中路靠拢，中路上去埋地雷，将敌人最先冲下来的冲锋队引入雷区，一片火光之后相信所剩无几了，即便剩下一些凭我两路军的实力也能轻松地

消灭它们，剩下的攻城战应该不是什么大问题了。最后注意桥本的空袭策略，它的杀伤范围和杀伤力都很大。

你的任务完成了，回到了司令部，等待你的，又是一个新的任务。

如果你完成的分数足够高，最后可以进入隐含关，隐含关分为模拟和虚拟两种模拟状态下游戏进程基本符合历史，虚拟状态下由玩家带领两个游击队员加入战斗。能够打入隐藏关的玩家，肯定水平已不在我之下了，而且对于战术的运用具有较高造诣，因此对于隐藏关的攻略我们将省略，个中乐趣由玩家自己去琢磨吧。

隐含关：

1. 狼牙山五壮士

一个大队的鬼子在扫荡时发现我冀西县县委机关所在地，为了不使老百姓遭殃，县委机关决定带领老百姓一起转移。担任掩护任务的是葛振林(班长)、马玉宝、胡德林、胡福才、宋学义五人、他们边打边跑把鬼子引向另一边的狼牙山，并在狼牙山阻击敌人。

2. 平型关战役

从平型关到灵丘县东的河南镇的山口是一条狭窄的谷道，是通向平型关的必经之路。林彪在勘察地形时当即断明此为打伏击战的理想场所，决定利用这一带的有利地形从侧后击以重拳，打一个大胜仗，给敌人一个打击，给友军一个配合，给人一民一个振奋。1943年8月25日清晨，号称“陆军之花”的日军第五师团第二十旅团4000余人及大批淄重在百余辆汽车和大量炎炮与骑兵的协同下进入伏击圈，至此平型关之战打响。去率领八路军歼灭鬼子吧。此战有许多我军著名将领林彪、聂荣臻、罗荣桓、肖华、杨勇助战。

3. 台儿庄战役

日本为尽快攻陷南京，迫使国民政府投降，华北日军的“板垣师团”与“矶谷师团”进攻山东，企图从北面包围南京。国民革命军第五战区奉命在此设防，至此历史上悲壮的“台儿血战”拉开了围幕。

4. 昆仑关战役

为收复国土“昆仑关”，国民革命军第五军杜聿民部对其发动了进攻，你将指挥当时我们装备最精良的机械化部队打击敌人，并领略一下我方坦克轰击敌人“肉弹”的快感。

另外该游戏还设计了三个训练技巧的休息关，进人的是一旦你在任何时

候,到桃花岭民房里按一下鼠标左键,进入的概率是50%。它们是:

第45关:中国象棋

本关布局非常精巧,完全按照中国象棋的布局来安排的,主要是训练你打仗的能力,一旦你打赢了将会得到许多缴获的武器。

虽然布局按中国象棋来,但行期则可以随便,怎样打死敌军(将敌军主帅冈村宁次干掉)可要费翻手脚哒!我需要告诉玩家的是一旦你有队员进入敌人的攻击范围,冈村宁次将会呼唤飞机轰我方人员。此关打完后你将得到许多精良的装备。

第46关:龟兔赛跑

本关由柳忻与敌人的一个相扑比赛,看谁先到达左上角的山神庙里的宝箱中取回子弹。本关主要训练躲避敌人的能力。

这关你最多只有49个回合的时间,虽然柳忻比敌人相扑手跑的快的多,但沿途有敌人层层阻挡,柳忻等级为一级,因此在打此关时我劝玩家还是请"存储大师"帮忙吧。

第47关:鬼子进村

本关主要训练你埋设地雷的技巧。

嘎子带有四个地雷,怎样才能利用这有限的四个地雷将敌人全部送上西天呢?我只告诉你:头一回合先让他们各自为战,从第二个回合嘎子开始可以埋雷。

第四节　魔法门六——天堂之令

一、操纵

Esc:游戏选择画面/离开视窗

Tab:所选择的角色

Q:查看所接下的任务

A:攻击/射击/跳过

Z:快速检阅画面

C:施展新法术

S:施展备用法术

R:休息

Space:启动物件/搜寻身体

N:自动笔记功能

M:查看地图

X:跳跃

上/下/左/右:前进/后退/左转/右转

Shift + 上下:跑步

Ctrl + 左右:侧移

PageDown:向上看

End:向前看

Delete:向下看

PageUp:起飞

Home:直接降落

Insert:下降

Enter:切换回合制/即时制

+ -:ZoomIn/Zoomout

1-4:选择/查看角色

5-6:选择/NPC 交谈

F4:切换全萤幕/视窗模式

二、人物升级和技能

升级 Knight 找 Lord Temper,在 Free Heaven 东南方

升级 Paladin 在 Iron fist

升级 Archer 在 Stromgard,在 Frozen Highlands 的 White Cap 东方

升级 Cleric 在 Castle Stone,White Cap 东南方,不过最好从 Free Heaven 往北走比较容易。升级 Druid 在 Silver Cove

升级 Sorcerer 在 Mist 找最大的建筑物里的人谈话就对了

升级任务一般来说都很简单,大概 level15 去一次,level30 再升一次。学习(Learning)技能:在卖肉体系法术(Body)的楼上,从后门上去,其大师住在 Silver Cove。鉴定(Identify)技能:大师住在 Free Haven。

知觉(Perception)技能:大师住在 Darkmoor。

以上二位专家住在酒馆的楼上,可由后面上去。冥想(Meditation)技能:大师住在 Mist。

健身(Bodybuilding)技能:大师住在 Free Haven。

以上二位专家住在城的东边。

风系(Air)法术技能:在银行的楼上,无路可上去,方法有二:一是飞上去,但要小心飞不下来;二是先走到银行的南边(即右侧,若实在搞不清楚方向,可命令你的老鼠在墙上的隙缝中爬一爬,如果能帮你衔回一个飞行术卷轴的,就是那边),然后把你的头往上抬,能抬多高就抬多高,接着在银行的右侧缓慢、前后地来回调整,直到能透视银行的天花板为止,因为那上面还有一位小姐,所以视线别乱看。成功以后,点小姐就可以和她对话,点门就进去了。其大师住在 Mist。火系(Fire)法术技能:大师住在 Mist。

地系(Earth)法术技能:大师住在 Silver Cove。

生灵系(Spirit)法术技能:大师住在 Castle Ironfist。

心智系(Mind)法术技能:大师住在 Silver Cove。

肉体系(Body)法术技能:大师住在 Silver Cove

以上五位专家住在城的西边。

另外,尚有二位专家住远了点:

棍棒(Staff)技能:在 New Sorpigal 城外的最南边小屋里,其大师住在 Silver Cove。水系(Water)法术技能:在海上的岛上,大师住在(Mist)。

三、议会支持任务

1. 消灭 Devil'sOutpost:在 Kriegspire 城西北有一个 Castle 的北边小小的窝
2. 找 Kilburn 的盾:在 Blackshire 东南方有一堆狼人守着一个宝箱里
3. 结束 Winter:从 Kriegspire 起飞,往正北走到山顶小屋跟人 talk 可
4. 抓 Princeofthief:在 FreeHeaven 下水道里躲着
5. 调整九条马车道路的税率:花点时间是很容易的
6. 拿时间沙漏:在 NewSorpigal 东北小岛的地下城里

有很多钱的话,Kriegspire 有一个井可以用 5000gold 换 5000exp……不过不改的话,钱应该不够花才对。

四、任务列表

1.New Sorpigal

Letter

这是一开始就有的任务,你要把它送到 Iron fist 城主那里就可以拿到

5000gold。你可以在马房坐马去免得在路上还要被怪物打得半死。这封信也可以拿去给在酒店的 Andover Potbello 先看看就可拿到 1000gold,不过可会下降你的名声,因为那个家伙是 Baa 邪教的人。

Canbelabra

就是在酒店那个邪教的 Andover Potbello 说他在西北方 Abandone Temple 之中丢掉了一个祭祀用很重要的烛台,希望你帮他找回来。这可又会下降名声的。东西就在 Abandone Temple 一进去阶梯下方的房间之中。要小心里面的眼镜蛇会使你中毒。

Rescue Angela

在 New Sorpigal 西北方过桥的 Abandoned Temple。在里面有个会爆炸的地方,再往前一点右转再进去的地方。在救她的地方上方有个木门可以进去,有个吊着一堆骷髅的地方,按吊着的骷髅可以拿到宝物。不过要小心陷阱。救了她之后送她回她妈妈 Violet Dewson 那儿。

Goblinwatch Combination

这是在 Town Hall 所接到的任务。接了任务之后才会给你钥匙。位于城镇西南方山上的 Goblin watch 里面有个地方有 6 道密门。开启的顺序为 NIL-BOG。将怪物清光后回 Town Hall 回报。

Rescue Sharry

这也是在 Town Hall 所接到的任务。Sharry 被关在 Iron fist 西北方过桥的 Shodow's Guild。救她送回 Town Hall 就行了。

Spider Queen

在 Abandoned Temple 深处有一只蜘蛛王,杀了之后在它的尸体上可以拿到它的心,就可以回去交差了。

Chimeof Harmony

这也是在 Town Hall 所接的任务。去 Iron fist 西南方的 Temple of Baa 之中找一个像铜锣的东西。一进去中央大厅四个门开启顺序为北东西南,如果顺序不对是会受伤的。最后在二楼大厅可是要和一群骷髅怪决战。此关的密门和 Key 要多摸索一下。

2. Iron fist

Lord Kilburn's shield

盾牌在 Black shire 离城镇不远的东南方,有一群狼人守着的一个宝箱

中。拿到后拿去给 Iron fist 的城主。

Prince of Nicolai

王子在加入队伍后只要一休息之后就会不见了,因为他跑去看马戏团了,此时你就要去马戏团把他找回来再送回至 Iron fist 城。至于马戏团所在位置则会随月份而移动请参照马戏团行程。Circus Schedule 马戏团行程:马戏团到处跑来跑去,所以如果没有行程表的话很不容易找到。在马戏团中还可以玩一些小游戏(其实只是文字显示),赢了的话可拿到一个像石头的点数。集满 30 点可换想像不到的好东西喔。

Month 月份 Location 位置

April 四月 Black shire

August 八月 Mire of the Damned

December 十月 Bootleg Bay

Harp

取回位于南边的竖琴。在下水道中有一些软体动物(呵呵)用物理攻击是打不死的,必须要用魔法来打。最好是用火系比较有效果。

Rescueadamse lindirtress

在 Mist 岛上的 Silver Helm Outpost 里面最后有个地方有机关,在阶梯上面的房间救了她之后将她送回给 Iron fist 城主。不过在这之前要先把王子找到,不然会进不去。这也是 Paladin 转职 Crusader 的必要 Quest。

Longfang Witherhide

位于 Darkmoor 北方有个 Dragon's Lair,里面有只火龙。杀死之后可在身上拿到一颗龙牙 Dragon Claw。拿回给 Iron fist 城主。这也是转职 Hero 的必要任务。

Find the Third Eye

在 Oracle 时就曾提示过小王子的叔叔 Archibald 是一位关键人物,所以你必须要先把他找出来。王子会告诉你说需要一样东西 Third Eye,而这东西就在 Iron fist 城堡旁某口井中。这个任务完成后提示还是会一直存在可能是一个 Bug 吧。

Uncle Archibald

拿到 Third Eye 给王子后就可以得到钥匙去释放 Archibald。他就被关在城堡顶楼的博物馆中。释放他之后才可以去 Sweet Water 的 Hive 打最后的大

魔王。

3.Bootlag Bay

Destroy The Terrex Crystal

就在村庄西边的 Temple of Fist。里面有颗水晶,将它破坏掉就可以了。

Fire of Lord

在 Bootlag Bay 东边的 Temple of Fire。一进门左边就可看到壁上是 Fire of Lord 的石像,帮他把 Temple of Fire 里所有的门开启。要先在里面找到开启的道具 Agar。另在里面还可找到水晶骷髅头,往后要用得到。

4.Mist

Silver Helm Outpost

到城镇东南边 Silver Helm Outpost 中找出某人并取得他的信函回来回报即可。

Hourglass

位于 New Sorpigal 东北方小岛上,取得时间沙漏后交给 Mist 城主。这也是议会6个任务之一。这一个任务有点难度,建议等级高一点之后再去。

Fountain of Magic

谒见城主后会告诉你去喝了 Fountain of Magic 之后才可以转为 Wizard。Fountain of Magic 的泉水就位于 Bootleg Bay,村口有个水池。

Crystal of Terrax

水晶在 Iron fist 西南方的 Corlagon's Estate。拿到后回 Mist 给城主。这也是升 Archmage 必要的条件。

5.Free Haven

Retrieved Ethric's Skull

在 Free Haven 西边的 Tomb of Ethric the Mad 里面有三个升降板,先走右上去到里面房间按墙上开关,再到左边上去里面房间按开关之后,中间上面的门就会开了。Ethric's Skull 拿到后送去给 Gabriel Cartman(在 Free Haven Temple 旁边的房子)。需注意里面的怪物 Lich 会施使你老化年龄的法术。

Zoltan's Artifact

在 Free Haven 下方的 Dragoon's Keep Artifact(上古神器)。在某个宝箱中应该是一把匕首,拿到后拿去给 Zoltan Phelps 他会给你 30000gold。

Rescued Sherell

在 Bootleg Bay 东边小岛上的 Temp of Tsantsa，Sherell 被关在中央祭坛后面的地下室，救了她之后将她送回 Free Haven 的 Carlo Tormini。

Devil's Post

Devil's Post 在 Krieg shire 西边，清光里面的怪物回去向 TempleCastle 城主报告。这也是议会的 6 个任务之一。

Exposed the Traitoron the High Council

通常在完成议会的六个任务之后回到议会还是会有一人反对，而此人就是所谓的奸细。要你去位于 Krieg shire 东北的 Superior Temple of Baa。可是你会发现进不去。此时你就要去见 Iron fist 城主，他会给你一件 Baa 信徒的披风，这样你就可以进去了，不过里面的门要 Perception 等级 8 以上才打得开。你要在里面找到一个用钥匙锁住的宝箱，里面有揭发这名奸细的信件。里面最后大厅的地方有一个人头像，可加 50000 经验值，不过名声可是会下降很多。拿到信件后回议会去揭发他之后就会发现，原本是他人像的地方变成了 Oracle 的入口了。

Memory Crystal

见到了 Oracle，他会叫去找四个 Memory Crystal。分别在 Darkmoor Castle，Castle Alamos，Castle Kriegspire，Hermit's Isle。要有这四个水晶才有办法开启 Control Center。

VARN 找到了四个 Memory Crystal 回来之后放至 Oracle 的四个通道尽头的位置，再去见 Oracle，他就会叫你去 Dragonsand 的金字塔中找回控制水晶，这样才有办法打开 ControlCenter 的入口。金字塔应该是所有迷宫之中最庞大的，要小心不要迷路。在金字塔要找到六封有关 Code 的信，最后在一个有六个三角形水池的地方输入这些 Code 就可以进到最后一个房间拿到控制水晶。

Control Center

拿回控制水晶去见 Oracle 就可以开启进入 Control Center。在这最主要的目的是拿到 Blaster/Blaster Rifle 这两种 Ancient Weapon 和学到此种技能，还有了解最后打倒大魔王的关键。

Damned Queen

拿到 Ancient Weapon 和学到此种技能之后前往 Sweet Water 的 Hive，终于要进行最后的总决战了。在这之前你还要先完成 Iron fist 的最后任务，不然

可是会成为 Bad Ending。在 Hive 内需注意无法使用鲁易浮标,在打反应炉时一定要使用 Blaster/Blaster Rifle 不然不会造成损害。打完反应炉会马上跳至跟 Damned Queen 决战的画面,解决了之后从右前方出口出去就可看到过关的结束画面和评定你的成绩的证书。

6.Silver Cove

Deface the altar

位于 Silver Cove 的西边 Monolith 将里面的怪物清光。注意里面的树,石头,柱子,泉水都是开暗门的关键。最后在宝箱中可拿到一封信 Letter from Cedric Druthers,拿回去给 Eleanor Vanderbiltin Silver Cove。

Destroy Monolith

在西边过桥后山上的 Monolith,破坏在里面的邪恶教徒的祭坛。

Ankh

位于城镇西北山上的城堡 Silver Helm Stronghold,里面多是战士型怪物。拿到 Ankh 之后去交给城主。

Money

调整所有马房的费率,一共有九个而且有时间限制。这就要花点时间去跑一跑了。都调好了之后就回来跟城主报告。这也是 Free Haven 议会的六个任务之一。

Visitthe Altar of the Sun 在 3 月 20 日,6 月 21 日,9 月 23 日,12 月 21 日任一个节气时分到 Silver Cove 北方有一个小岛,岛上有一堆石阵,在石阵中的祭台祈祷。这也是转职成 Great Druid 的必要条件。

Visitthe Altar of the Moon

Temple of the Moon 在 Free Haven 西北方快到边境的地方。进去中央门上方有石碑的提示,按顺序去碰各房间的石块。另在 Speed 的石块后面有开关可开启另一个暗门。在水晶前祈祷一定要在满月时的午夜时分才有用。成功了你就会看到 Silver Cove 那位肥肥的女城主出现,这也是转职 Arch Druid 的必要条件。

7.Black shire

Twillen's Statuettes

要把五个动物神像放至原本的位置分别在 Kriegshire,Dragonsant,Bootleg Bay,Mire of the Damned,Sweet Water 五个区域用心找一下就行了。

Destroy Werewolf Altar

位于村落南方的 Lair of the Wolf,在祭坛右手边洞窟尽头可见到一位幽灵武士 Balthasar。他会告诉你在洞窟的另一边尽头有一棵 Pearl of Putrescence 珍珠可以破除祭坛的诅咒,后方的入口也会打开。他也会要求你替他拿回另一颗在狼王身上的 Pearl of Purity,好让他能破除诅咒而离开这个 Pearl of Purity 之后可拿去归还给 Iron fist 城主。这一关应该说是两个任务合在一起完成。

Rescue Emmanuel

在地图中央有个湖中岛在岛上的 Temple of the Snake,在里面有只金龙打死,可是有机会拿到 Artifact。另在隐藏房间里有一位中国人叫“Q”,打死他可拿到一个宝物,可以看到怪物的 HP 有多少。

8.KriegshireAgar

位于 Kriegshire 正北方路旁的 Agar's Laboratory。需注意墙上的开关一开,地面打开就会出现一堆眼睛怪。这个任务并没有人可以回报,只是可以拿到一封有关故事的信。

Jewelled Egg

找回位于村落西边山中的 Castle Kriegspire 里面的五彩宝石蛋 Jewelled Egg。在里面可顺便把 Memory Crystal Epsilon 一起拿回。

9.Mire of the DamnedKill Snergle

这个任务是要你去找回一把斧头。首先你要先去位于东北角的 Snergle's Iron Mines 洞内先拿一把钥匙,然后再到 Iron fist 西北的 Snergle's Caverns。要注意最后的一道门一打开可是会有一堆怪物出现,清完怪物后在宝箱拿到这把 Snergle's Axe 回去给 Avinril Smythers,这样他就会教你如何成为 Axe 的 Master。

Destroy the Book of Liches

就在城镇北边山上的 Castle Darkmoor,这是一个相当大的地下城,而且里面的怪物也都蛮强的,建议等级有相当程度之后再来。里面有一个 Memory Crystal Delta 也要记得拿。需注意某些墙上的碑文按了之后才会开启传送门(四方形红色吊着的东西)。最后 Book of Liches 是放在某一个房间的架子上,此房间没有路通,必须要靠传送门到达。在架子上按一下就摧毁了,然后就可回去交差了。(这么困难的任务才给 5000gold)

10.White CapFind the Dragon Tower Key

去西南方的 Icewind Keep 找回龙塔的钥匙。这也是 Archer 转职 Battle Mage 的必要任务。

Reset the Dragon Tower

拿到龙塔的钥匙之后就要重新启动分布六个地方的龙塔,这六个地方分别是 New Sorpigol,Mist,Free Haven,Blackshire,Silver Cove,White Cap。在龙塔底部有个钥匙孔的地方按一下即可。这也是转职 Warrior Mage 的任务。

End Winter

终止冬天的下雪。在 Kriegspire 中央山脉的山上住着一位 Hermit,请他终止下雪,需要用 Fly 才能上去。这也是六个议会任务之一。

Capture the Price of Thieves

抓回盗贼王子归案。他藏匿在 Free Haven 的地下水道 Sewer。要先在排水口找到密室的钥匙,最后在密室的床下可把盗贼王子揪出来。这也是六个议会任务之一。

Repair Temple

雇用 Stone Cutter 和 Carpenter 的 NPC 各一名,然后到 Free Haven 那间破破的教堂,他们就会自动去修了。这是转职 Priest 的必要任务。

Return the Chalice

找回失落的圣杯。圣杯在 Bootleg Bay 外海小岛上的 Temple of the Sun 之中。这是转职 High Priest 的必要任务。

五、魔法门六法术、技巧

1. 照明术(Touch Light):功能如同名字,花一点法力,持续时间是1小时。

2. 火焰箭(Flame Arrow):会发射一支燃烧中的箭,这个法术出名的不准。花两点法力,而且在再度施展之前,得要先恢复精力才行。它的效用是立即的,能够造成18点的伤害。专家级的人施法时只需耗用1点法力,而且可以较快速的回复。

3. 防止火焰伤害(Protection from Fire):增进该人物对火的抵抗力:所增加的抵抗点数和火系魔法技能的等级相同。耗费3点法力,施法后必须花时间来恢复。技能等级每一级可以让此术有效时间维持1小时。专家可以让所增加的抵抗力加倍。

4. 火弩术(Fire Bolt):对单一目标射出一团小型火球……我认为这是魔法师最忠实的依靠。耗费4点法力,且施法后必须花时间恢复,才能再使用。

施术后立刻发射。

5. 风火极速(Haste):可以将施法或挥动武器后所需的恢复时间缩短25秒。

注意:该名人物在此术效能消失之后的6小时会变得比较虚弱。此术需花费5点法力,而且需要时间恢复。基本的维持时间是4分钟,每级火系魔法技能可以延长1分钟。

6. 火球术(Fireball):虽然是针对单一目标来施展,可是当火球爆炸时,会伤害到周围的生物。看起来十分壮观,不过你的队伍最好还是离远一点;如果靠得太近,队友可是会受伤的。所耗的法力是8点,而且要花上一段时间才能恢复。施法后立刻就可以看到结果,爆炸威力会在半径10尺内造成伤害,每级火系魔法技能可以有1~6点的损害。

7. 火焰结界(Ring of Fire):能够在队伍5尺的范围产生环状的火焰,对碰触到它的敌人造成伤害,而且不会影响到队友。耗费法力10点,不会恢复时间颇长。该术的效果是立即的,所造成的基本伤害是6点,每级火系魔法技能在追加1点。

8. 烈火爆击(Fire Blast):会朝着队伍所面对的方向发射强力的火焰。所发射出来的烈火弹并没有魔法导向的功能,所以要练习瞄准。耗费15点法力,而且施法后的休息是免不了的。一次打出3发烈火弹,每发所造成的基本伤害是4点,每级火系魔法技能可以再增加1~3点。专家休息的时间会减少。

9. 流星雨(Meteor Shower):会从天空降下8颗燃烧中的陨石,轰击半径10尺之内的目标区。除非你很想进医院躺一躺,否则还是离远一点比较好。耗费20点法力,而且施法之后一定要花时间调节身体的能量。施法后立即生效,每颗陨石的基本伤害是8点,每级火系魔法技能可再追加1点。专家恢复的速度比较快,而且可以召唤12颗陨石;大师花不了多少时间就能复原,而且一次可以召来16颗陨石!还好这项法术只能在室外使用。

10. 地狱之火(Inferno):直接烧烤视线内的所有怪物;放心,不会烧到自己的队伍。施个一两次就可以很轻松地把满是弱小或是中等强度怪物的房间清光。仅仅花费25点法力,不过恢复时间是很可观的。对一只怪物的伤害是12+火系魔法技能的等级。

11. 火葬术(Incinerate):是一种最强力的直接伤害性法术,可以重创单一

目标。印像中只有最强力的怪物才能在中了这种法术后存活下来。(不过如果对方挨了一记没死,那就换成你要考虑生存的问题了!)耗费30点法力,而且施法完毕一定要花时间恢复。施法后立即见效,一次烧掉的基本生命点数是15点,每级火系魔法技能可再多一点。

12. 巫师之眼(Wizard Eye):能够在自动地图上显示出怪物而人物的位置。有效时间1小时,施展需花费1点魔法点数。专家和大师看到的东西会比学徒级的施法者要多。

13. 静电术(Static Charge):会针对单一怪物发出静电。虽然伤害不大,不过百发百中。花费2点法力。施用它也是会累的,放完电后要休息一下。施法后立刻作用,造成的基本伤害是1点,每级风系魔法技能可再追加1~5点的伤害。专家隔没多久就可以再次使用该法术。

14. 防止电击伤害(Protection from Electricity):增加全体队员对电的抵抗力:增加的点数和施法者的风系魔法技能点数相同。花费3点法力,施展完后施法者必须花时间恢复。作用时间是(1*风系魔法技能等级)个小时。专家施法后的效果加倍。

15. 星星之火(Sparks):会射出3颗小型的电光球,它们会一直弹来弹去,直到击中物体或能量散尽为止。由于实在很难控制弹跳的方向,所以此法术最适合拿来清除满是小型怪物的房间。不过自己队伍要躲开一点就是了。花费4点法力,每颗电光球会造成2+(1*风系魔法技能等级)的伤害。专家施法后恢复较快,而且一次可以发射5颗。

16. 清如鸿毛(Feather Fall):可以减缓坠落的速度,可以在队伍从10尺以上的高度往下掉时,避免落地冲击所受到的创伤。此法术需耗费5点法力,而且需要时间来恢复。持续时间是(5*风系魔法技能等级)分钟。专家则是(10*风系魔法技能等级)分钟

17. 护盾术(Shield):可以减缓投射武器的攻击(像是箭、落石等等),而且可以削弱一半的伤害。护盾术需耗费8点法力,由于恢复得花上一段时间,所以请考虑施用的地点和时机。每个风系魔法技能等级可以让护盾维持5分钟。

18. 闪电术(Lightning Bolt):会从手中放出电能,攻击单一目标。它不但百发百中,而且造成的伤害还满显着的。我很乐意地称它为魔法师的最爱。它需要10点法力。施法后立刻见效,每级风系魔法技能可以造成18点的伤

害。专家和大师的恢复不需要时间。

19. 跳跃术(Jump):让整个队伍能够以 45 度腾空跃起,跳到一定的距离而不会受到损伤。它只花费 15 点法力,而且风系魔法技能越高,恢复得越快。专家和大师的恢复不需要时间。

20. 气压爆裂(Implosion):是个可怕的法术,它会将某目标周围的空气抽离,接着你将会看到外面的空气向内挤压,轰的一声,基本伤害就有 10 点,每级风系魔法技能还可追加 110 点的伤害。这个法术耗费 20 点法力,而且施法后必须休息一阵子。

21. 飞行术(Fly):让你的人物有飞行的能力。每个风系魔法技能等级可以让你持续飞 5 分钟。只能在室外使用。飞行术一开始要花掉 25 点法力,可是在飞行的时候,会缓慢地消耗法力。小心不要飞得太高;飞得越高,摔得越重!

22. 星爆术(Starburst):会从天上召唤 8 颗星星,轰击半径 20 尺内的敌人。可不要靠得太近,以免被流弹波及。花费 30 点法力,而且恢复的时间很可观。每颗星星的伤害力是 20 + 1 * 风系魔法技能等级。专家可以减少恢复的时间,而且可以召来 12 颗星星。

23. 唤醒术(Awaken):会自动将所有队员从正常的睡梦中唤醒,或是减少施加在队员身上催眠法术的有效时间。此术需要 1 点法力,施法之后也需要一些恢复时间。每一级水系魔法技能可以减少 3 分钟的睡眠时间。专家级所减少的时间以小时来计算。

24. 冷冻光束(Cold Beam):会在一刹那间对单一怪物射出一到极冷的光束。伤害不大,只有 26 点,不过百发百中。花费 2 点法力。虽然恢复时间仍旧必要,不过随着技能的增长,所需的时间就会减少。专家恢复得更快;而大师级的人物施法时不需耗费法力

25. 防止寒冷伤害(Protection from Cold):增加全体队员对寒冷的抵抗力:每级水系技能可以提升 1 点抵抗力。花费 3 点法力,而且需要时间恢复。

26. 喷毒术(Poison Spray):会针对队伍面前的怪物射出毒液。虽然直接的伤害不大,但是只有少数怪物对毒有防护力,所以要给它们好看的话,这是一个满简便的方式。花费 4 点法力,且需要时间恢复。直接伤害对方 2 点,每级水系魔法技能还可再多伤害 12 点的生命点数。专家恢复得较快,而且一是喷出 3 发;大师则可以在更短的时间内恢复。

27. 水上飘(Water Walk):可以让你的队伍在水面上行走,每级水系魔法技能可以让你走5分钟。只能在室外使用。施展该魔法需花费5点法力,不过你一定会感觉到在水上游走时,会持续地消耗法力。专家每技能等级可以走10分钟。

28. 夺命寒冰(Ice Bolt):会对单一目标射出一道冰柱。准确率高达百分之百,而且伤害还不小:每技能等级可以打伤对方1~7点。花费8点法力。

29. 强化物品(Enchant Item):可以赋予一般物品魔法的能力。成功的机率和水系魔法技能成正比。除非施法者是一名大师,否则不白费力气在武器上了。施法时耗费10点法力。

30. 酸爆术(Acid Burst):会对单一怪物喷出一道酸液,造成的基本伤害是9点,每级水系魔法技能还可以让对方多损失1~9点的生命,此术消耗15点法力。

31. 城镇传送(Town Portal):会将队伍传送到最近所造访的城镇。一般初学者只能在室外使用此法术。而且初学者还要注意的是,这个法术能正常运作的机会不大;不过随着你的水系魔法技能等级的增加,这种情形就会逐渐改善。花费25点法力,而且恢复时间颇长。专家可以在室内施用此术;而大师还可以选择要前往哪座城镇。

32. 冰爆术(Ice Blast):会对施法者所面对的方向射出一颗冰球,当它碰触到物体时就会碎裂成7块碎片,分别向7个方位飞散,只有施法者所处的方位能够幸免。碎片会持续飞行,直到击中物体,造成基本伤害12点,每级水系魔法技能还可再追加1~2点的伤害,或者就此融化。要注意的是,这些碎片可能会击中你的队伍,尽管它们一开始飞行的方向不是朝你而来。消耗25点法力,而且需要时间恢复。专家和大师的恢复时间会缩短一些。

33. 洛伊指标(Lloyd's Beacon):可以让你在某地点设立标记,日后可以传送回到此处。标记的效力和你的水系魔法技能等级有关:有效时间是(1 * 技能等级)个小时。每次耗费30点法力。专家最多可以设立3个指标,而且有效时间以天计算;大师最多可以设立5个,有效时间是以星期计算的。

第四章　冒险类游戏攻略精选

第一节　亚特兰第斯全攻略



这是有关已经沉没的传说中的大西洋城——亚特兰第斯的故事。你——塞斯，是一个自由的流浪者，自愿成为亚特兰第斯女王的一个新侍者，当你从运输飞艇上下来到达亚特兰第斯后，充满挑战的冒险就开始了。

一、宫殿

你走上阶梯来到广场，和卫兵谈话，然后把侍者的徽章拿出来（单击右键）出示给士兵看，才可以进宫殿。走上楼梯来到最上面的广场，然后走到你左面的楼道，进入楼上的侍者房间，和 Agatha 谈话，这时 Lascoyt 和 Meljanz 会闯进来告诉你：女王已经失踪了，并且警告说只有侍卫才能调查这事，Meljanz

命令你给自己倒一杯酒，你必须拒绝（大拇指向下），接受 Agatha 的提议（大拇指向上）。下楼后来到最下面的广场，走出广场来到郊外，来到海边，走近小船，见到渔夫，把侍者徽章给渔夫看，渔夫会给你一个耳环，然后回到广场，卫兵会把你带进侍卫头目 Creon 的王宫。

二、Creon 的王宫

Creon 会问你是否在调查中发现了什么东西，你回答说：没有发现，出来后再次走上侍者房间，和 Agatha 谈话，把耳环出示给她看，出来后和 Garcelos 谈话。下楼后在拐角处找到 Lascoyt，和你谈话，Lascoyt 给你一个羊羔图案，会向你提起一条秘密通道，并且会帮你引开卫兵的注意，谈话结束后。等一会儿，转身走过走廊，看到 Lascoyt 正和卫兵谈话，你趁机进入大门，进去后马上快步（双击左键）向左走，等听到卫兵的脚步逐渐远去后，马上快步向前走再走上左边的楼梯。

三、石狮子房里的行星迷题

上楼梯后右转，走过去后你会发现石狮旁边有一个天象仪，走过去找到控制台，转动左右两边的转杆，可以使天象仪转动，你的目的是让太阳、月亮和地球上的亚特兰第斯三点一线，（单击左杆上部 34 次，再单击右杆上部 35 次），成功时会发出一道黄光，这时石狮的嘴巴会打开，你把羊羔图案放进去，秘密通道的石门自动打开了！你走进去来到一个有窗户的小房间，从窗户中跳过去，就出了宫殿来到市镇。

四、市镇

你在一个小巷内，走上右边的石梯，然后走过庭园，右转来到有一个楼梯的石头房子旁，走上那个楼梯来到二楼走廊，发现走廊扶手上有一个花盘，一个卫兵正在下面巡逻，拿起花盘砸向楼下的卫兵，赶快下楼从砸昏的卫兵旁边捡起匕首，进入卫兵旁边的那间房子。

五、危险关头

这里的气氛很紧张。你走进房子，看见 Lascoyt，就和 Lascoyt 谈话，接着 Meljanz 闯进来，你顿时明白了：原来他们是一伙的！你决不能束手就擒，唯一的生路是快步（下面的操作全部用双击，要快！）走上楼梯，左转来到二楼走道，用匕首割断绳子，马上对准下面的 Meljanz 荡过去，冲出酒店。出来后，Agatha 在远处呼喊你，就跟随她躲入有个木梯子的小花园，和她谈话，她会建

议你监视 Creon,就会发现女王的所在,她约定在后院会面。你拿到梯子,放到左边的石凳上,爬上梯子来到围墙上,再把梯子搁到对面的窗户上,爬过去进入窗子。接着你进入木门,在画有一个猫的走廊内,捡到角落里的铁棍,走回对着门口你会发现左上墙的小洞,用铁棍挖小洞,得到一块老鼠图案石头,用它镶嵌进墙上的猫旁边的小洞,旁边的石门会打开。走进去见到捕鼠人。

六、捕鼠人的游戏

捕鼠人要和你玩一个游戏,你赢了以后才告诉你怎样才能监视到 CREON。游戏的规则是:你既要找到女王,又要逃避那两个卫士的捕捉,你每次可以移动两格,两个卫士每次移动一格。(向左走,再向下走)赢了游戏后,你从陷阱里掉进一个房间,中间有个手持三叉的海豚人石头雕塑,在右边的墙上有个星型图案,按一下它,天花板打开一个圆洞,走到雕塑旁边,拿走她手中的三叉武器,利用它对准天花板的圆洞,你可以爬上天花板上面。

走到尽头,你发现下面正是 Creon 的议事厅。这时 Creon 正和 Ginbas 谈话。听完谈话回来跳下去,原样放好三叉武器,再按一下那个星型图案关上圆洞,只有这样才能从那个大门出去。你出去后耐心要等待,等待那个守卫走上石狮子房的楼梯后(你可以看到那个卫兵走过角落),马上快步(双击)通过走道来到尽头左转,进入图书馆的走廊。

七、图书馆

走上楼梯,来到二楼图书馆,向前走(发出一次声音),继续走,右转,看到那两个卫兵,向前走近卫兵,马上右转进入里面(发出第二次声音),左转走到书架后面,用铁棍推倒书架,压倒书架后的卫兵,趁另一个卫兵去查看时,跳出窗口。你跳到了后院,Agahta 正在等你,走过去和她谈话,这时一个卫兵过来抓你,用匕首干掉卫兵,从 Agatha 身上拿走手镯,走出后院,回到有把木梯子的那个小花园,利用梯子爬上围墙,再利用它爬进对面的窗户,进入画有个猫在墙上的走道,通过秘密通道(不是猫旁边那个)来到石狮子房间。走下楼梯,在楼梯的一半处等待,当听到两次卫兵走动的声音时,快步走下去,右转,走到那个大门前,走出去就到了广场外面。向前走一次,右转,走进旁边那个大门(第一张光碟完,换碟)看到里面有个升降梯,走进去,启动绞盘,升降梯载你向上升去,跨过空中的悬桥来到库房,在左边有一驾刻有一个海马图案的飞艇,那是 HECTOR 的飞艇,登上飞艇,走到前面的座位处转身,你会进入

梦乡。不久,你被凶恶的 HECTOR 唤醒,与你谈话,把 AGATHA 的手镯出示给 Hector 看,HectorR 将同意用飞艇送你去 Carbonek——女王可能就在那里。

八、Carbonek

在森林里,走到小桥前,向左转然后沿着那条路走到那个洞穴,会碰到一个有关蛇的迷题:关键是要把两个蛇头互相依靠放置,然后小心装好蛇身(每块只能移动一次):先把蛇头左边的第二块向下移,把中间靠上的那块向左移,把中间下面的那块向右移,把蛇头向下移,把下面中间那块向右移——迷题解决,进入地下迷宫。

九、地下迷宫

和女厨子说话,把侍者徽章出示给她看,打开衣柜,穿上那件女厨子服装,然后从桌子上拿走那个啤酒瓶,把啤酒瓶递给门口的卫兵,才让你离开厨房,沿着走廊走,碰到阻挡你的卫兵就给一口啤酒卫兵喝,走到那间囚禁女王的小牢房,捡起木棍。先给一口啤酒给那个看守女王的卫兵喝,然后用木棍把卫兵打昏,再拖进小牢房,单击一下,把卫兵的衣服脱下来,你穿上它装成卫兵,和女王说话,然后把女厨子服装给女王穿,让她装成女厨子,叫她拿下她的面具。和女王一起出来,避开卫兵回到厨房,和厨房门口的卫兵讲话(选第二个图符),然后通过烟囱从迷宫出来。从最直接的路回到飞艇旁边,和 HECTOR 说话,引起旁边的卫兵的追逐,一直向前,过了小溪流向右,在一堵墙面前,等待那个声音,你会闭上你的眼睛,然后向前走,进入老女人洞穴。

十、老女人洞穴

和她说话,解决那个会下蛋机器的迷题:放对齿轮的位置,激活右手边的绳索,那个机器会下四个蛋:最小的放在有绳索的齿轮右边,上面的放在有红色箭头的齿轮上,左上角的放在有月亮符号的齿轮上,左下角的放在绿色齿轮上,它旁边那个放在大太阳齿轮左边,左边的那个放在蓝色齿轮上,它上面的放在黄色齿轮上,拉动右手的绳索四次即可。然后再解决那个蛇的迷题(非常简单)。回到森林寻找弓箭,站在小山上,向桥后面左上方向走,在悬崖边的一棵树下你找到弓箭,去到小溪旁边你会看到一块刻有野猪图案的石头,把弓箭浸到水中,向后转身,向前一步,用弓箭射杀那头野猪,如果你失手了,向左转等待那头野猪再次出现(它一般出现在同一个位置)。杀死它后,从它鼻子上拿走圆环,当野猪消失后,用皮袋子装上有野猪血迹的泥土。把

圆环和泥土带回交给那个老女人。你然后就会进入梦乡，你会听到 GIMABS 的一段对话。老女人把你唤醒，告诉你有关亚特兰第斯宫殿的隐藏财宝的地点：在第一棵树附近。一个飞艇驾驶员会载你回到亚特兰第斯小岛的钓鱼人小木屋旁。

十一、重回宫殿

在小木屋里度过一个轻松的夜晚后，在第二天清晨重新回宫殿。来到那个有把木梯子的花园里，用老办法进入宫殿，在画有一只猫的通道里，用铁棍挖墙洞得到石头，再用石头镶在猫旁边的小洞里打开暗门，进入捕鼠人的房间——又要和你玩游戏了！

十二、捕鼠人的游戏

游戏的目标是由你控制小老鼠到达底部拉响小铃铛：按钮的顺序：左一，左二，左三，左四，右三，当老鼠进入地带后，右一，左五。当你救了小老鼠后，捕鼠人会给你一块玻璃雕刻品，你会掉进一条陷阱通道里，转身把玻璃雕刻品放进墙上的小洞里，注意在滑动的石头上的组合显示。沿着走廊走到尽头的木门处，进入有卫兵的房间，在你左边有个花瓶，拿起它投向卫兵，从 MELJANZ 的脚底旁滑过去，进入你右边的门，来到王宫里面，转身拿起长矛做门阀锁上门，走到王座后单击王座迷题，解决它：从初始位置开始，移动红色块三次，蓝色块四次，黄色块七次，绿色块六次。或者用另一种方法解决也行：把所有有色块放在顶部中间，然后移动红色块六次，蓝色块五次，黄色块一次，绿色块两次。当迷题解决后，王座旋转露出一条秘密通道，大胆地走进去。

十三、积木迷题

走进王座密道后，沿着左手边的通道走，爬上楼梯，进入一个房间，又有一道迷题等着你：用积木块填满空间。从平行四边形开始填，填上后，转过身，你会发现一个雕像从地板冒出来，从它身上拿到新的积木块，继续填满剩下的空间；最后出来的是一个蜥蜴雕像，单击一下蜥蜴的舌头，爬上楼梯，向右走两次。你来到月亮塔里面，一直向前走，有一把三叉戟在角落里，捡起它，回到楼梯处，爬上第一棵树，围着树走同时用三叉戟指向地面，拿到水晶球。回到那个有迷题的房间，水晶球显示出老女人来，她向你说起一个有白熊标志的地方。离开这个房间，向下走，沿着通道走，在楼梯处向左转，沿着

这条道走到尽头,用三叉戟解决苹果树迷题,当你重建了苹果树后,一条通向外部的道路出现了。离开宫殿,来到钓鱼人的木屋处,告诉钓鱼人:你需要一架飞艇,去有白熊标志的地方。钓鱼人告诉你:自己的女儿ANNA是个驾驶员,但是不知道她现在在什么地方,然后给你一个水晶球——是ANNA母亲的信物。回到宫殿,用三叉戟解决王宫外面的王座迷题。解决了王座迷题后,一条通道出现了,让你进入地下密道。

十四、蔷薇花迷题

走进王座下面的通道后,沿着通道走,碰到蔷薇花迷题,解决它后,穿过那个秘密出口,来到通向图书馆的通道里,走进有个石狮子的那个房间,再次解决行星迷题,把小羊羔放进石狮子嘴里,用耳环开门,从窗口跳出来到小巷,沿着墙走,与在阶梯附近的女人讲话,她会告诉你Anna所在的房子——在通向池塘的阶梯的右边。找到那间房子走进去,和Lona讲话,骗Lona说是侍卫让你找Anna,Lona就会把Anna叫出来,等Anna出来后,Anna踢你一脚马上跑开了。你必须找到她,她已经被Meijanz一帮人抓住了,被关在那个小酒吧里,进入酒吧,和Servage谈话,说起有关女王和Creon的事,说服Crepon监视不值得信赖的GARcelos,上楼来到走廊,有四个房间,倾听最后一个房间(Anna就在里面)里面的对话,当Lascoy走出来之前,你进旁边的房间躲一下,然后抓住时机和Servage进入最后那个房间,向Anna谈起Creon的事,向Servage谈起Creon和Meljanz的事,向Servage两次谈起Meljanz的事,说服他们与你合作,然后和Anna一起离开房间。来到有木梯子的那个花园,把你的侍者徽章出示给她看,然后把她母亲的信物——水晶球给她,她同意和你做伴。在长石凳上使用梯子进入宫殿通过猫走廊进入石狮子房间,走下楼梯,小心避开卫兵,向右转向门走去,出了门来到外面的广场,前进一次右转进入有升降梯的房间,和ANNA一起坐升降梯上到上面,一个卫兵挡住了你的去路。离开Anna一会儿,到一个房间里找到一个大布袋,拿走大布袋,然后说服Anna进布袋里面去,当Anna问你是否真的想她这样做时,回答说是的,然后对卫兵说女王就在布袋里面,你正准备把她丢进大海,你就可进入飞艇库房了。爬上飞艇走到前面,ANNA会从布袋里出来,她会带着你飞到遥远的北方——白熊生活的地方。

十五、北方的村庄

你们在一个海滩上降落,去到一个有很多雪屋的小村庄,和酋长谈话,把

你的侍者徽章出示给酋长看,然后会带你去礼拜堂,听酋长讲述你们的历史和壁画的来历,当 Anna 指出一个壁画的秘密时,酋长非常生气,你们被赶了出去。当你醒来后,发现你是孤独一人在一个牢房里,用小刀从木栏上割下一段绳子,和地上的那根木杆结合牢固,把它扔向天花板,顺着它爬上天花板,跳到地面,回到村庄避开卫兵,回到礼拜堂里,从地上捡起三块木头,然后找到壁画上画的那间有个人在下面的雪屋。它就在你进入村庄时右边的第三间。进入雪屋,发现地上有三个符号:太阳、月亮、星星。把三块木头放进去,一个开口出现了,走进去。

十六、六角型房间

来到地下向右转,注意观察那个仪式——那些野蛮的族人正准备把 Anna 做祭品。沿原路返回,来到另一个入口,它通向一个六角型的房间,进入后向左转身关上门,从星神雕像身上拿走黄金面具,戴上它,和走廊里的族人讲话——你们相信你们的星神,用小刀割开 Anna 身上的绳子放开 Anna,和 Anna 谈起她母亲的水晶球的作用:可以激活那个雕像的眼睛。Anna 仔细查看雕像的眼睛,发现一个六角星,站在有彩色玻璃画(画有星)的前面,单击一下它,你就能了解有关亚特兰第斯大陆的历史故事。下一张要研究的画是:小孩、男人、女人、太阳。当你研究到月亮画时,Anna 看到眼睛里的一个奇怪雕像,这就代表一个地方。一个小金像从祭台上冒出来,拿走它。和 Anna 一起离开房间(族人们还是对你顶礼膜拜),回到飞艇停靠的海滩,这时卫兵的飞板飞来进攻族人,Anna 禁不住飞起来迎战飞板,不料进攻失败,Anna 的飞艇(你也在上面)坠毁了,敌人的小飞艇也在冰山后面降落。向左走,绕着冰山中部的路走,当白熊第三次出现时,你们马上逃回冰山,转身向着冰山对面的洞穴跑,进入那个洞穴,就到了冰山的另一面。和敌人的驾驶员 Jomar 谈话,你们用敌人的飞艇朝 Paranua 飞去。

十七、Paranua

当飞艇降落后,和 Jomar 谈话,然后和 Honaly 首领谈话。向下走到下一层,在石头房子里拿到绳子,去到凳子边开始一个螃蟹赛跑游戏,由你选择一个螃蟹比赛。当 Jomar 离开后,和首领谈话,把小金像出示给首领看,来到一个倒在地上的雕像的旁边,向首领问起有关直立的神的事情,当 Hector 来到时和你谈话,对雕像使用绳子,和 Hecror 说话,就可进入飞艇,但还是不能拉

起雕像,看到首领的女儿在船上,就叫她帮忙,当最终雕像被直立起来后,同意首领的要求:你要 Hector 当人质。走上小船,首领的女儿会带你去 Muria 小岛——直立的神就生活在上面。

十八、Muria 小岛

解决石头门上的雕像迷题:(从左到右)上排:蓝色、红色、黄色、绿色;中间:鸟、野猪、鱼、螃蟹;下排:地球、星星、月亮、太阳。进入任何一条空中通道(当然不要走出口),一直走,直到你看见 Creon 的幻像出来杀死你,回到那个女人身边,向她问起 Creon 的事情,把水晶球出示给那女人看,再次沿着空中通道走,再次被 Creon 的幻像杀死。你发现自己已经在那个女人的烹调罐里了,那女人把你传送到一个立方体房间里面,和立方体谈话,它会向你解释一切事情。当你从地板得到一个灰色球以后,单击一下绿色的石板,它会传送你到一个地方,向右走,找到另一块绿色的石板,单击它。一个角锥体出现,到旁边的房间去拿走提灯,回来后把提灯和灰色球放进角锥体的恰当位置(球在顶部,灯在中部),地面出现裂缝,进去后使用水晶球,房间亮起来,你将自动地爬上飞艇返回亚特兰第斯大陆的钓鱼人的木屋旁。

十九、最后的战斗

在木屋里和钓鱼人 Actyon 谈话,再次进入飞艇,驾驶它向 Creon 的飞船飞去,忽略警告一直飞进 Creon 飞船的甲板,用小刀为 Anna 松绑,当 Meljanz 向你袭来时,向右闪避,和 Anna 回到你的飞艇。(你们自动地回到宫殿)通过石狮子房间进入捕鼠人的密室,同你谈话,然后去图书馆(开始时用书架放倒卫兵的那个图书馆),从鲸鱼骨架上拿走眼睛,来到那个手持三叉的海豚人石头雕像的水池旁,把眼睛放进雕像的眼窝里。

二十、最后的迷宫

进入迷宫。记住:不要走人身牛头怪物出现的方向。最后,你将来到一个房间——Creon 正在那里等着你呢! 用你新获得的水晶能量(蓝色的手)对付 Creon 的超级武器,追击他进入墙上的洞里,用水晶能量(蓝手)对准 Creon 脸部的金属片出击,金属片掉下来炸裂开,释放出里面的怪物,转身从洞口跑回房间,捡起地上的水晶球(在战斗中掉出来了)。把水晶球放进怪物的嘴巴里就可以解决它了。

第二节　玩具军人



一、任务介绍

1. Weapon Run

任务简介:穿过木桥进入城市,到位于B,2的敌人军需供应点并在此等候命令。这只是第一关而已,所以难度不大,消灭中途骚扰的敌人到达B,2就可。

2. Apprentice Assassin

任务简介:当你到达B,2后会从总部得知,有一个敌人的间谍会去Tan的要塞送一份情报(这个间谍有什么特征呢?哈哈,这个问题太简单了,他是蓝色的),你可以用侦察机找出他并干掉他,然后取走他身上的情报再回到B,2。

3. A Bridge Too Long

任务简介:回到B,2后,总部会命令你到A,5去夺回被敌人俘获的坦克,它可以帮助你冲过位于D,4的桥(注意桥头盘踞着很多敌人,一辆吉普车,过了桥还有一个导弹兵,不过你有坦克还怕什么),然后到达桥上方的营地,任务完成。

Mesa Vakket

1. Follow The Leader

任务简介:总部命令你协助他们进攻敌人的基地,所以你要先到A,1与你的小队会合并带领他们到位于F,1的我军营地。

2. Borute Force

任务简介:开坦克到E,5的敌人基地,注意基地四角都有炮台,用吊炮摧毁它们,(什么? 你还不会用吊炮,赶快到训练模式中练习一下吧!)注意基地内还有两个吊炮手,千万别让吊炮炸个正着,那可是一击必杀。摧毁四个炮台后,炸掉基地中央的堡垒,拿到钥匙并返回F,1,任务结束。

Casa Plastica

1. Sarge's Heroes

任务简介:这一关的地形很有意思,地图整个都被一座废弃的城市占据了,你的任务就是穿过这个城市到A,6与你的小队会合。如果你想让下一个任务轻松些,我建议你在穿过城市时顺便将所有的坦克消灭干净。

2. Break Out

任务简介:当你到达A,6后你的小队会进入一辆运兵车中,你要保护他们到达银行。(别让自己人的车轧死!)

Winding Canyon

1. Beath Warmed Over

任务简介:本关的任务就是要护送运兵车到达目的地与蓝军交换情报,一开始赶快拿到吊炮将身后的入口炸塌,因为会有一辆坦克从这里追来(本关威胁最大的就是坦克,小兵对运兵车的威胁并不大),然后从右边的小路到F,3附近埋地雷,这里也会有一辆坦克,埋好地雷后不要停,继续走到B,1附近埋地雷以炸掉此处坦克,最后到C,3附近埋地雷以炸掉此处坦克。(埋啊!埋啊! 嘿嘿)注意这些坦克只是在运兵车接近的 时候才会出现,所以一定保持要在运兵车之前将所有工作做好。

2. Out of the Frying Pan

任务简介:与蓝军交换情报后,马上撤离到B,6的直升机停机坪等待直升机将你接走。在B,6的停机坪有若干敌人把守,还有两个吊炮手,能不能逃脱就看你的手上工夫了。

Alpine

Logging Camp

1.Out of the Mountain

任务简介:我们的人被困在B,1,你的任务是将他们救回我们在F,3区的野战医院。本关开始你可以先到B,6得到吉普车,而且下方的敌人也相对较少,得到吉普车后再去救人难度就小多了,注意敌人的基地防守力量很多,更是有两座枪塔守卫,十分缠人,其实你根本不用理会他们,径直冲过就可以了。

2.Throw a Bone

任务简介:为了防止敌人运送情报,所以你的任务就是摧毁敌人基地内的运兵车,如果上一关的吉普车还在的话,那将会对你有很大的帮助。

Mining Camp

1.Enemy Mines

任务简介:我们需要敌人的情报,干掉敌人的通信兵,抢到那份情报。你有两种方法可以完成这个任务。第一种,直接冲过位于E,5的敌人基地,基地中有很多敌人,还有火焰喷射兵与一个吊炮手,搞定他们后你就可以放心收拾那个蓝色的通信兵了。第二种,先到B,1拿到一个扫雷器,然后再到E,6、F,6、F,5这三个区域,但是这三个区域都有地雷,所以扫雷器便派上用场了,当到达F,5时你就会发现那个蓝色的家伙了。

2.Ghost Train

任务简介:敌人要用火车运走第二片钥匙,将它夺过来。你只要到C,1去干掉一个士兵就可得到钥匙。但是中途的敌人还看你的本事了。

Winding River

1.Flotsom an Jetsom

任务简介:这一关太有趣了,任务一开始你在地图左上方的营地中,我们有一个伤员在F,5,但是经过侦察过地形后你却发现伤员根本不可能被送上附近的运兵车,因为唯一的一座桥还是断的,先不管那么多,在营地里找到一辆吉普车和一个导弹筒,一路冲到运兵车附近,这时要小心,会有一辆敌人的运兵车和若干敌人士兵攻击我方的运兵车,所以你要保护它。下面我们要来解决那个有趣的问题了,怎样才能过河呢?其实答案就在指示图中,你只要将上方桥的两端炸坏,中间的一段就会顺流而下,在两岸搭起一座“桥”,问题迎刃而解了。

2.he Ganntlet

任务简介:护送伤员回营地,中途有大量敌人阻截,还有坦克,你可以先用侦察机侦察出坦克的位置,然后用空袭轰炸它们。

3.Roundabout

任务简介:摧毁敌人位于A,6的通信站。

Prison Camp

1.Great Escape

任务简介:在B,3的敌人监狱中有我们的人,你的任务就是要救出它们。注意在监狱的附近有两辆坦克,你可以绕到监狱的后方隔着栅栏干掉里面的敌人,在D,1有一吊炮,可以用来摧毁那两辆坦克。

2.Last Chane Airways

任务简介:这一关你只要冲到地图右上角的直升机停机坪等待直升机撤离这个区域就可,但是中途有许多敌人,你只需用吊炮或空袭摧毁敌人的两辆坦克,其他的敌人士兵绕过就可以了(注意火焰喷射兵一定要小心,一旦被他缠上可不是好玩的)。

Bayou

The Swamp

1.Spywitness News

任务简介:我们需要蓝军的情报,找到他们的通信兵,夺取情报。任务开始一直向上走,当经过敌人的阵地时尽量不要恋战,此处有灰色军队和黄色军队两方,他们会互相攻击,尽量不要与他们正面交锋。穿过地图左上角位于A,1的黄军基地向右走,当你到达C,1处的一座木桥时,那个蓝色的通信兵居然将桥炸断了。(哇!! 气死我了!)没办法,只好原路返回,不过别担心,他会走到你刚刚走过的敌人的第一个阵地, 在那里等着他吧。

2.Melee a Trois

任务简介:我们得知敌人又有新的情报在位于F,6敌人营地的某个士兵身上(不用说,又是抢情报),沿着地图上方走到头(注意在E,1、F,1附近会有很多敌人,还有火焰喷射兵, 要小心对付),再向下会到达敌人营地的上方,炸开一个缺口,冲进去,小心里面的火焰喷射兵,干掉某个士兵得到情报。

Shanty Town

1.Prisoner's Pilemma

任务简介:我们得知敌人有一个营地在 F,6,那里面有钥匙的最后一个碎片,你的任务就是要抓一个敌人巡逻队的士兵,逼问出敌人营地的情况。你可以用侦察机先侦察,不难发现,地图中除了一个士兵在沿着一个区域移动,其余的敌人都不动,这个士兵就是我们要找的人,对他放一枪,他就会投降,然后大摇大摆地走上前去……

2. Clean Sweep

任务简介:从那个士兵嘴里得知钥匙的最后一个碎片就在敌人的营地中,但是营地的周围有许多地雷,营地中还有两个枪塔。所以你最好还是找个扫雷器(你也可以有手雷来引爆地雷),它就在 A,6 的某个士兵的身上,至于枪塔嘛,用吊炮招呼它吧,进入营地毁掉一切东西,你就会发现钥匙碎片,这样钥匙的三个部分就都找齐了。

Weapon Plant

1. Beware the Air

任务简介:有一个灰军的上校在位于 C,1 的官邸中,他知道关于神秘"入口"的事,我们要与他取得联系。任务开始你应先到 C,4 的一间木屋营救你的小队,然后迅速到 B,2 保护我方的防空火炮,因为会有敌人企图毁掉他。

2. Big Bang Theory

任务简介:为了与灰军的上校取得联系,你需要消灭在公路上巡逻的三辆坦克,但是你根本没有可以摧毁他们的武器,但经过侦察后不难发现,在敌人的基地内有大量武器,而且没有防守力量,所以你可以绕过坦克进入敌人基地并利用地形摧毁坦克(用吊炮隔着铁丝网打)。干掉三辆坦克后到 F,1 的官邸,这时会有一辆我方卡车将灰军的上校接走。

3. Escore for Hire

任务简介:你的任务是驾驶卡车逃到 F,6,这关太简单了,就是沿着公路一路冲到 F,6 就大功告成了。

注意:在 D,5 有一路障,绕过它就行了。

Bourbon Street

1. Styx and Bones

任务简介:摧毁敌人在 C,1 的防空火炮以帮助我们的轰炸机空袭,在 B,1、C,1 到处都是地雷,你可以用手雷引爆它们。在摧毁防空火炮后,驾驶卡车到 E,2 任务完成。

2. City of the Danmned

任务简介:按照提示图所指的路线到达墓地的大门口。沿途有大量的敌人,还有许多火箭兵和吊炮手,不过不要恋战哟,不然你会“死”得很惨的。

3. Resurrection

任务简介:终于到了最后的关头,冲进墓地,不要理会黄军和灰军,他们会互相攻击,冲到 D,6 你会发现有一座敌人将军的雕像,而且当它每闪光一次,就会有敌人的士兵从地底下钻出来,(闹鬼呀!)所以你要立即炸坏这尊雕像,要不然可是没完没了,炸坏雕像后从缺口出去,你就可以见到位于 A,4 与 A,5 之间的神秘入口,走到入口旁边的方形石碑上(就是有个三角型标志的那一个)就可以开启入口了。

二、密计

ESC 后键入:

Succumb 任务失败

Triumph 任务完成

Omnisicient 显示整个地图

Pyromancer 切换鼠标右键爆炸功能

Aeroballistics 增加空中支援

Invulnerable 不死

Paralysis 麻痹敌人

Telekinetic 传送主角到任何地点

Plethora 加满弹药

Occultation 隐身(射击时显形)

Kahuna 增加爆炸功能、无敌和显示整个地图

三、操作和战斗经验

操作:

游戏操作并不复杂,但功能键还是不少。

“空格”/“鼠标左键”(开火)

“PAD7”(向左滚)

“PAD9”(向右滚)

“PAD5”(下蹲)

“PAD/”(卧倒)
“Z”(武器向左转)
“X”(武器向右转)
“G”(调整武器的高低,准星变成白色可以打击高出目标)
“1”(武器1)
“2”(武器2)
“3”(武器3)
“F1”(命令小队跟随你行动)
“F2”(命令小队攻击)
“F3”(命令小队防御)
“F4”/“E”(进入车辆)
“F5”/“S”(请求空袭)
“F6”/“P”(请求伞兵支援)
“F7”/“R”(请求侦察机侦察)
“F8”/“D”(放下当前物品)
“F9”/“A”(立即攻击)
“F10”/“F”(立即防御)
“F11”/“O”(查看任务)
“F12”/“V”(查看提示图)
“TAB”(在你的小队之间切换)
“LSHIFT”(慢行)
“BACKSPACE”(多人游戏中的交谈)

四、战斗经验

《模型军人》的难度相当大,所以要想在战斗中幸存是件不容易的事。建议你先在训练模式中练习一下武器的射程和各种车辆的使用方法和性能。在战斗中时不时地卧倒是个好习惯,这可以减轻武器对你的伤害;对付像手雷兵、吊炮手时一定要近身,一旦近身后他们就发挥不出威力了;火焰喷射兵较为麻烦,尽量在远处干掉他,一旦被他近身也要紧贴着他,这样他就喷不出火了;打火箭兵的时候一定要走“之”字,这样他就打不到你了。这里最大的问题就是打坦克,它可以轰死你也可以轧死你,总之你得躲着它,埋地雷?不行,太麻烦,我可没有这个耐心,火箭筒也不怎么样,用枪!?想都别想,吊炮

是打坦克的最好武器(空袭也可以),但是你要掌握它的射程,手雷和吊炮之类投掷型武器,发射时按住开火键不放,准星就会在射程范围内来回移动,所以找准时机给敌人以致命的一击吧！在驾驶车辆时要注意,不要用车上的机枪打大量的敌人,对付大量敌人时最好的方法就是碾死他们。野战医院进入可以疗伤,要尽量利用。每一关都会有一份指示图(按"V"),它很明白地为你说明了本关的要点。还有,在每次任务开始,最重要的就是侦察地形,这会对你完成整个任务有很大帮助。

五、武器箱介绍

大 A :机关枪

红十字和两条红条:可携带药箱

红十字和白色箱体:一次性补满血

圆圆的像水壶 :手榴弹

E 和交叉 :定时炸弹

交叉 :探雷器

红色加黄色 :火焰枪

一字型 :火箭筒

三角型 :榴弹炮

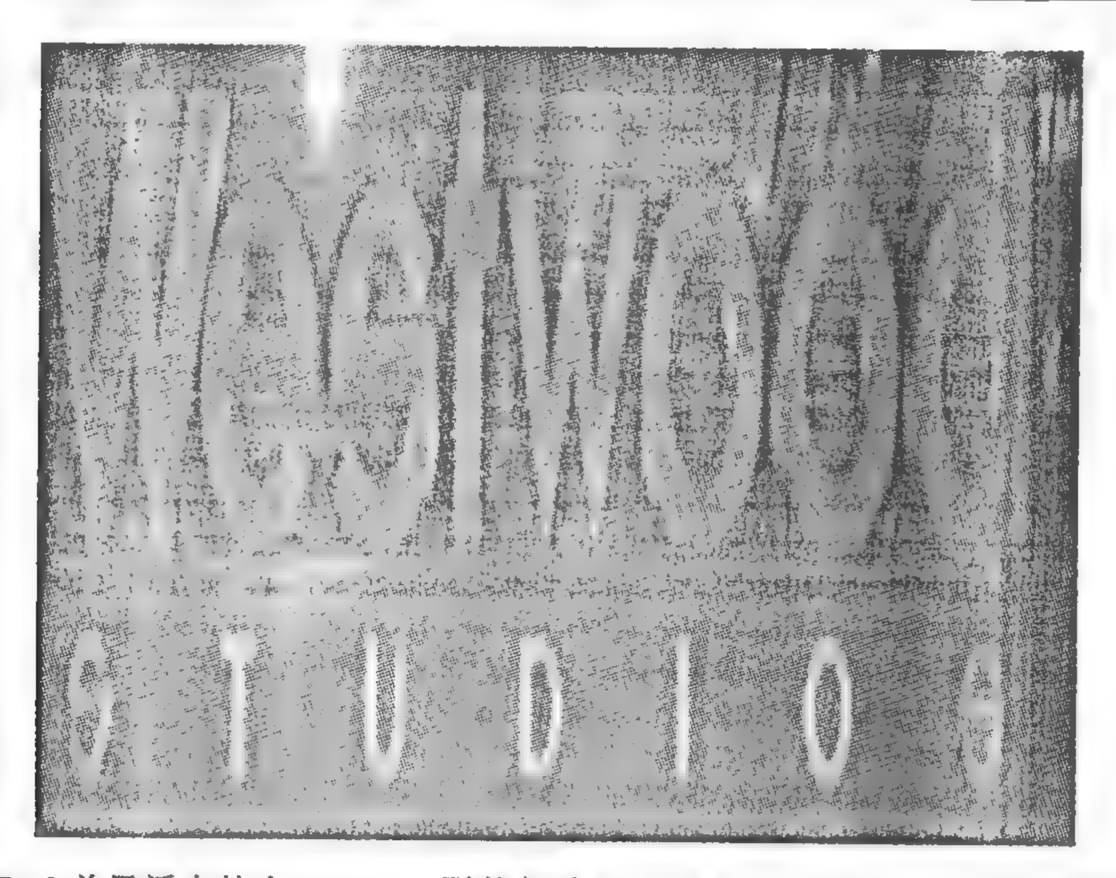
第三节 X 档 案 攻 略

引 子

男探员 Mulder 和女探员 Scully 下车后,用开锁器打开了无人仓库的大门,进入了空荡荡的仓库。在调查过程中 Mulder 发现了地上的黑灰有点可疑。突然几名黑衣大汉撞开了仓库大门,用机枪对两人进行扫射,并打伤了 Scully。

Field office

一进门,就同 Cook 探员交谈后,便随他进了他的办公室,并从他口中得知今天有贵客到访。看了看大门口的平面分布图,找到自己办公室所在地,回到自己的办公室,调查一下自己的办公室的各处后,坐在自己的椅子上正准备休息,这时,电话响了,拿起电话通话,得知是自己的上司 Shanks 叫你过去。来到 Shanks 办公室,一进门,就被一道强光射得睁不开眼。原来是华盛



顿 D·C 总局派来的人 Skinner。同他们谈话后得知,总部 Skinner 的两名探员失踪了,要求我来处理这案件,并把这案件搞个水落石出。Cook 走出办公室,叫住正要离开的我,同我交谈了几句。回到自己的办公室,打开电脑输入密码"SHILOH",收看了几封刚收到 Email 后,点 APB 进入"调查重点公告"再点 Send,再点 ING 进入"情报主机",搜寻到探员 Mulder 和 Scully 的个人资料,然后打开抽屉,拿起自己的各种装备:手枪(Gun)、手铐(Cuffs)和工作徽章(Badge),然后顺手带着桌上的资料夹来到 Cook 的办公室,把案件资料交给他后,在走出门时,又再次被强光射伤了眼睛。来到会议室,调查所有的柜子,得到了:开锁器(Lockpick)、证据箱(Evidence Kit)、望远镜(Binoculars)、手电筒(Flashlight)、夜视镜(Night Vision Goggles)、数码相机(Digital Camera)等物件。接着使用 PDA,点"Everett",再点"Comity inn"就来到。Comity gnn 对一位女黑人管理员出示证件后,向她了解两位失踪了的探员的一些情况后:得知他们的车号"Ford Taurus 621517"并了解到他们以前住在 3 号和 4 号房,并代路来到了男探员(Spooky)的房间。Skinner 独自来到 Mulder 房间,调查所有的事物,包括:小食品、报纸、电视上的饮料、床上的案件治疗、床边的书等等。Scully 的房间 和 Skinner 对话后,调查桌上的圣经(Bible)、笔记本电脑(Laptop)后,同 Skinner 对话,了解他业不知道笔记本电脑密码,然后继续调查房间,直到画面

左上角出现一个电话图示,问 Skinner 这是怎么会事?回去找女黑人管理员再了解一些情况后,得到两个房间的电话记录本后,回到了分局。在准备会时,Skinner 却呆在 Scully 的房间不愿意离开了,只好自己先回去。Field office 刚到办公室,Skinner 就回来了,并回到会议室去了。在办公室里,Scully 的笔记本电脑就自动放在一边了,通过查看 PDA,记录调查数据(电话号码、车牌号等),然后进入电脑,通过 ING 查询以上记录的资料,得到了码头边一个仓库的地址(Dockside Warehouse),紧接着用手机打从"Menu"里记录的电话"Computer Crime",发现对方接电话的尽是"氟络伊基"(Frohike' Lone Gunman)的成员,调查桌面上的马杯和透明胶带后,来到会议室找 Skinner 了解情况。谈完话后出办公室向码头仓库出发。Dockside Warehouse 来到码头仓库,Skinner 说在仓库门口等我,于是我先调查码头附近的情况,在码头后面的仓库后门的招牌上发现了另一支电话号码,回去找到 Skinner,才知道仓库的大门是锁着的。我在万不得已的情况下,只好用开锁器打开了大门,进入了仓库。Skinner 说他到办公室去查看一下,我在室内用证据箱(Evidence Kit)收集各种证据,其中有:地上的血迹(Boold Stain)、附近柱子上的弹头(Bullet)、右边附近地上找到的 Morley 的烟头(Morley Butt)、一些打不开的木箱(Crate)。跟着来到办公室找 Skinner 谈话,问其对这些所找到的证物的看法。Skinner 怀疑地上的血迹是两位失踪探员的,要求把证物送到 D·C 去鉴定。拿出手电筒来到办公室后面的阁楼上,找到了一把铁锹(Crowbar),并用铁锹打开了那些打不开的木箱,发现木箱里只有一些黑色粉末,然后通过办公室对面的走道,来到仓库的后门。开门后发现码头上停放着一支船,并发现一个可疑人物,我趁机过去调查一下。出示证件后,我开始向那个可疑的人提问。原来这人叫"James Wong",家里有个老婆和一个 7 岁的女孩,来这个国家 10 多年了,靠捕鱼为生,晚上有时在这里担任值班员。问完话后,回到仓库找到 Skinner,把剩下的没有问完的问题和图示问完,就离开仓库了。一出仓库大门,Skinner 发现一辆黑色轿车的行踪可疑,要我去调查调查,拿出数码像机向那部可疑的轿车走去,刚要走近轿车,那轿车就开走了,我忙抓紧时机,用数码像机拍摄下了轿车的车牌号。为了化验才收集到的证物,我驾车来到了犯罪实验室(Crime Lab)。

Crime Lab 和一位黑人对话后,把证据箱里的证物给他,他告诉我:黑色粉末是普通的工业用铅粉(Lead);烟屁股没用;弹头要再多找到一颗才有用;

血迹建议你送到 D·C 处理，会比较得出结论，因为无特定资料，如 FBI 探员的 DNA 资料可供对照。

Field Office

确实了证物后，回到了办公室，打开电脑登录后，在“PHOTO”(Download)栏，通过照片查到那辆黑色轿车的车牌号码，用 ING 查结果在“政府/军方(Government/Milatary)”栏里，发现“错误：机密资料(Error：Restricted Data)”的信息，并调查了新的电话号码和 Wong 的个人资料，发现了 Wong 是一个前科累累的罪犯。来到会议室同 Skinner 交谈后，他就接到电话要回 D.C.，而且要把血迹证物带回去做检验，并告诉我晚上要再去仓库一次，看能不能获得些什么新的线索，并在调查有进展时，可以将调查记录(Filed Notes)EMALL 给他或分局长 Shanks，他们会指点案情上的一些疑问。Skinner 走后，我回到办公室，Cook 过来想探听我的调查工作是否有进展，当然不能告诉他。他离开前向我索取 Scully 的手提电脑，推托不过了，只好给他。这时时间已经较晚了，我又来到了仓库。Warehouse 来到仓库时，发现那部黑色轿车又来了。我绕到仓库后面，用开锁器(Lockpick)打开后，戴上夜视镜(Night Vision Goggles)慢慢进入了仓库(不能用手电筒)，当看到黑影时，就停下来(千万别开枪，不然就 Game Over 了)，等到那些人走后，再去调查地板隔层，并同 Skinner 所说的 PDA 把调查资料传送给 Shanks 和 Skinner，等他们指点完后，才回家睡觉了。Apartment 回家后，随便看看家里情况后，就上床睡觉了，在一片短暂的黑暗后，闹钟响了，起床后莫名其妙地来到浴室梳洗后，转身时，被镜子里的面貌吓一大跳……该上班了。

Field Office

来到分局，看到 Cook 倒在走廊上不醒人事。上前去救醒他，问他怎么会事，Cook 说先去看有没有遗失什么东西，在一番寻找后，发现证物柜里的 Ssully 手提电脑不见。同时，我桌上的电话响了，是华盛顿实验室的潘卓(Pendrell)探员打来的，并告知血迹检验报告证明是 Scully 的。挂上电话，Cook 进来说：“Wong 被害了。”我问他刚刚到底发生了什么事，为什么只有这部手提电脑被盗了，并列行公事的问了一番话。Warenouse 到现场时，现场已经被封锁了，亮出证件后进入，并向警卫打听了一些有关的事宜。在犯罪现场有一位法医和男性警察在进行勘查工作，同他们谈话得知 Wong 是被点 45 或是点 375 的手枪从背后击中头部身亡的，而且现场没有打斗迹象，可能是持枪

抢劫所致,并建议我找负责的 Astadourian 探员,调查尸体,突然发现了熟悉的 Morley 牌烟头,还有一些个人物品,向左转身见到女警探 Astadourian 探员。与 Astadourian 探员以情报互补方式谈话,使案情得到了较好的发展(千万不能强来)。向她说明自己的来意,和自己所正在办理的案件情况。两人相谈以后,Astadourian 探员邀请我一同上船去看看。在船舱内发现了一件上面印有着"TARAKAN"字样的黄色雨衣;在柜子中发现了几瓶不知名的药品后,再跟 Astadourian 探员谈话后,得知"TARAKAN"是一艘船的名字。

这时码头负责人 Harbor Master 送了两杯咖啡,和他谈话,得知"TARAKAN"是一艘俄国船,几个月前在海上发生事故船后,仅留下四具尸体,并得知了一些 Wong 情况。Tarakan 来到"TARAKAN"船上,发现了有一边很奇怪的火烧痕迹。码头负责人 Harbor Master 又告诉了我一些情况后,就离开了。上船后,在下层找到一些看不懂的有记号木箱;再往里面走,发现了一个装有东西的箱子,并获得一个金属球形物体。从甲板往上走到第一层船舱,在桌上和开启的保险柜里找到两本俄文的日记本,又来到最高层的船舱。在 Astadourian 探员所站的附近桌子上,发现了可疑的指纹,并打电话向 John Amis 求助("menu"功能里能找到他的电话),要他快电过来采集指纹。把收集到证物跟 Astadourian 探员看后,和她来到中层船舱外火烧痕迹处调查。Astadourian 探员说她认识一些可以翻译俄文的人,并收下了那两本俄文日记。这时犯罪现场的那位警卫跑来说法医验完尸(Wong)了,但发现了些问题,要我们去法医办公室去一趟。但我得先到犯罪实验室把找到的证物上缴了。Crime Lab 来到犯罪实验室发现 John Amis 在看书,问为什么不去采集指纹,他说要等他吃完饭后再去。于是,我放下那球形物体后回到办公室。Field Office 在办公室想知道"Tarakan"上到底是发生了什么事,还有没有相关的资料,所以用"Media"功能进行资料寻找。

Coroner Office

法医告诉我说:"解剖后发现 Wong 身上有恐怖的大肿瘤,从前从来没有见过这样的肿瘤。调查解剖盘上肿瘤,发现旁边有个弹头,并得知是从 Wong 身上取出来的,是点 38 口径子弹,从头后贯入,一枪毙命,并代走了子弹。同法医谈话,引出"Tarakan"这个问题,她告诉我这几天来我是第二个想她问起"Tarakan"的 FBI 探员了,我请她回忆一下那位问"Tarakan"事情的是不是叫 Mulder,法医告诉我是 Diana Scully 和 Wolf Mulder。提到"Tarakan"船员被严重

烧伤致死时，法医告诉我，怎样烧伤的谁也说不清楚，尸体还在，要不要顺便看一下。结果，法医发现尸体不见了。法医报警后，跟 Astadourian 探员谈话后，得到了一些瞎猜的，天方夜谈的结论。Crime Lab 把弹头交出后，可以有更多的线索。

Apartment

回到家里，用电脑得到新的 E—mail：Astadourian 探员把采集的指纹资料以附件形式发送过来了，用 ING 进行调查，发现是同事 Cook 的。这时 Cook 来了，并紧张地查探了窗口，说是被两个驾驶黑色轿车的跟踪。Cook 想从我这里得到一些有关的消息。选择“Tell him what he wants to hear”。并同他谈起了有关指纹的事。Warhouse，晚上 来到 Warehouse（行动要迅速，不然会被人 PK），看到了一辆卡车，进入驾驶痤，再从旁边前座位置跳出去，回头一看车身上有个标志，“Gordon’s Hauling”，回到卡车上，调查前座的储藏柜，发现了一张印有“Clay’s B—B—Q RR # 1121”和“82434”字的纸。突然有人来了，赶紧从左前座跳出去躲起来。等卡车开走后，才回到家中。Apartment 码头负责人 Harbor Master 传来一些资料，用电脑调查，什么也没有发现。然后上床睡觉了。起床后，听见有人敲门，原来是 Astadourian 探员，开门让她来，原来有卷重要录影带要我看。交谈后，得知昨天见到的卡车司机在今天早晨 6 点 17 分时被害，录影带中有详细的事件发生经过。录影带中看到一辆车牌号码跟 Mulder 与 Scully 租的那辆一样，在一道厅异的闪光后，卡车司机就遇害了，而从轿车下来的那个人是不是 Mulder，谁也不能确定。交换意见时，我说先到昨天发现卡车上的公司 Gordon’s Hauling 去调查，Astadourian 探员说要花四个多钟头的车程，不如先到法医办公室看看验尸进展。Coroner Office 法医说：这种同 Tarakan 的船员类似灼伤不可能是人造成的，可能是热辐射；但是怎样造成的无法解释。Gordon’s Hauling 到达 Gordon’s Hauling 时，天色也差不多快晚上了。同 Astadourian 探员谈后，看到 Gordon’s Hauling 大门竟是敞开的。进入在左边的办公里找一把铲子（Shovel）和虎头钳（Wirecutters），在地上发现是非常有用的线索：散落一堆的纸张资料。这时突然窜出了一个人，用力地把我扔开后，迅速把门给锁上跑了。同时 Astadourian 探员在柜子里发现倒数计时只剩一分半钟（事实上约 25 秒就爆了）炸弹，用铲子撬开在冰箱的左下方有个通风口，逃离了办公室。用 PDA 把刚才经过告诉了 Skinner 和 Shands 后，我回到家中。Field Office 第二天在会议室里找到 Cook，同他谈话向新的仓库出

发了。

Smolnikoff's Warehouse

点一下 Cook 的枪，要他为我掩护，进门后，迅速地杀死三名嫌犯，暂时解决一楼的危机。从楼梯向上走，消灭两名枪手后，一直向上走会来到一个螺旋楼梯旁，向下走见到了 Smolnikoff(大胡子)。讯问他有关走私、Tarakan 号、Wong 的死和 Warehouse 的事，得不到任何消息，只好回到一楼调查。在这里发现同"Tarakan"号船上一样的图案，还得到把点 38 手枪等物品。并再次讯问 Smolnikoff，他依然不肯透露任何消息。Cook 说把手枪送去犯罪实验室化验一下。Crime Lab 来到犯罪实验室，做了枪枝的弹道测试后，证明这就是杀害 Scully 的枪。Smolnikuff's Warehouse 见到 Smolnikoff 他居然死不认帐，不承认杀害 Scully 事实，Cook 只好将他带回去审问。他们两人离开后，手机响了。Amis 生气地说他被从 Tarakan 带回的那个东西释放出辐射线伤害了。Apartment 刚回到家，Astadourian 探员就来了，她生气的责备我这次行动没有通知她。这时电话响了，要我到 Sand Point 去。Astadourian 探员走后，EMAIL 又来了，并附带有指纹档案。使用 ING 搜索后，没有任何结果。Sand point 第二天起床后，来到 Sand Point。走进中间的房间，走出来一个黑人。他给我一把针状武器(Stiletto)后告诉我：以后会遇上一个人，必须要用这个针从他的头后刺进去才能制服，并不能对他开枪；还说 Mulder 和 Scully 都还活着，两人也不在一起，但时间不多了。最后还重复好几次告诉我一个医院地址要我去调查一下。说完就走了。黑人走后，Astadourian 探员也来了。同她交谈后，来到黑人提的医院。

Hospital

在医院，对老护士出示了证件后，说找 Scully，并报上 Skinner 名字后，得到探医的资格，走进房间，，终于见到了 Scully。向她表明身份和来由后，用黑人给的针状武器，制服了 Scully。向 Scully 讯问 Mulder 的去向，和调查仓库情况。经过了解探讨后，解开了 RR1121 之谜。RR 1121 Train Yard 来到 RR 1121 Train Yard，一直往前走，爬上电线杆，用望远镜观察四周情况，找到了 82434 车厢，并发现有一个人的行踪可疑，赶紧过去问话。他告诉我看到两个人，让我想到是不是又被驾驶黑色轿车的人跟踪了。在同他玩了文学游戏后，并由 Astadourian 探员付给 10 元钱的前提下，得到他在附近捡到的录影带(Videotape)。回到办公室，打开 PDA，收到 EMAIL：是关于 Gordon's Hauling 大爆炸调

查报告，并把最新的情况发送给了 Skinner 和 Shanks。Field Office 观看录影带后，发现拍摄的是一场手术的进行过程。用 ING(点选 Capture)调查一下，得到其中一个眼熟的家伙的资料。突然，在出现“Connect with video Conference”后，看到了三个不认识的 Lone Gunman 人。他们说是 Scully 要他们跟我联系的，在多次交谈分析意见后，发现 Mulder 的危险，赶紧来到 Alaska。Rauch's house'Alaska 来到 Alaska，看到一个样子像 Rauch 的人走出来后开车离开后，走进了屋。在一楼调查一无所获，来到楼上。发现 Rauch 浑身油腻的躺在地上，并且毫无知觉。调查四周发现一个掉在天花板上的玩具骷髅有问题，一拉，打开暗梯的门。爬上去后，发现 Mulder 被绑在地上。在同他聊了一下后，替他解开绳子，在同他谈话得知 Rauch 被黑油控制了，只有被那怪怪的眼神看了后，黑油才会离开。

这时 Scully 打来电话，并同 Mudler 通了话后，Mulder 告诉我秘密基地的事，和三个怪人留下基地的资料。窗外突然传来车子的声音，NSA 人员来了，Mulder 说他要先走一步了，NSA 的人就交给我去处理了。在左边那位 NSA 人员告诉我任务已经完成了，以后的事情由他们接手，要我回去复命。(在这里有多种个选择：①帮助 Mulder 和 Scully；②决定跟 Mulder 一样逃避。）往树林逃跑，天色昏暗起来，先向右跑，再向前两次，然后躲在一棵大树下，就可疑逃过两位 NSA 人员的追杀，接下来就是到秘密基地跟 Scully 会合。

Base

来到秘密基地，与 Scully 见面后，然后去寻找 Mulder，并消灭除了 Mulder 或 Scully 以外的所有人。在这里有许多电脑可以不必理会……(多记录存档）来到一个放有很多平台的房间，发现一把电击棒，刚拿起来就被人偷袭，原来时速 Cook……趁他不注意用电击棒快速将他击倒(有三次的机会)。来到一个左边有柜子侧面有烧伤痕迹的房间，进去右转见到 Mulder。发现 Mulder 也残遭毒手，口中并念到“两把钥匙……”不要同他对话，赶紧在对话框中选择“Run! Scully.”。出了门向右转，消灭所有敌人(用枪)。回到击倒 Cook 的房房，在一个室内空间宽敞，中央放有玻璃的房间，直走到尽头的小机房里，找到了受到惊吓的 Scully。她想出了营救 Mulder 的方法：用 Mulde 提到的隔壁小房间里的警卫所持有的两把钥匙，在利用外边的玻璃屋将 Mulder 隔离(不过要先启动电力设备)。来到外面中央电控室，按下“Lire Support System”的按钮；再回 Scully 所在的小机房，同样地按下机器上的按钮，启动了基

地的电力和所有照明设备。然后把外面玻璃屋相对的两扇门都打开。Scully在小机房隔壁的房间里等，进去后听完Scully的行动计划后，选择右边走。走过去后，发现Mulder已经同警卫一起转动钥匙，一枪杀死掉警卫，抢走钥匙。马上向玻璃屋跑去。在Mulder惨叫声中正要大功告成时，Cook突然出现了，把我抓住了。这时Scully悄悄地从他身后逼近，抓住时机我把针状武器扔给了Scully，让她解决掉了Cook。结果 在办公室，大家一起开案件总结大会时，Scully说Astadourian探员在Cook的公寓里找到了失踪的手提电脑，Cook就是主犯。Shands告诉我Astadourian探员有事要到公寓找我。回到公寓门前，那位给我针状武器先生又来了。告诉我针状武器在不久的将来还会用。

第四节　疯人院(Sanitarium)



一、塔牢

进入左手房间，捡起床上的毛巾。来到顶层，将毛巾套在钢索上，滑到中央塔楼，推门进入控制室，将桌上的三个插头分别插入与它们颜色相对应的插槽中。看完录像后，取走柜中的钥匙，按下控制室门前的按扭，回到天使雕像处使用钥匙，离开塔牢。被遗弃的孩子 走出中央花坛，与趴在地上的Jessie玩个游戏。来到墓地，在一房间中取得撬棍，用它撬开封住学校大门

的木板。返回墓地，找 Dennis 玩一个捉迷藏的游戏。分别在渔舍旁的木桶中。学校内。教堂内。教堂后的树上及石桥对面的木屋中找齐 5 个孩子。与 Dennis 对话后，向 EILEEN 借来铲子，挖开 Driscoll 的墓，再去找 Dennis 要来储藏室的钥匙。进入储藏室，得空汽油箱。离开储藏室，取走门前的玩具猪，来到断桥处，将它扔入水中，跳过断桥。在木门上的密码锁中输入"451"三个数字，打开门。抄起靠在拖拉机旁边的镰刀，跨进南瓜地。沿途杀死几只挡道的乌鸦，来到中央。在击碎所有南瓜后干掉一稻草人，继续前行。从拖拉机中取出电缆，进入仓库，与被称为 Mother 的怪物交谈。被抛出后拿走地上的扳手。用它拧下水池 池处的皮管，路过教堂时捡起门口的石头，扔到教堂顶端的钟上，往海滩。打开废汽车的油箱盖，插入皮管，接一箱汽油，离开时取走石头上的鱼杆。到石桥处钩出水中的金属十字架。回到南瓜地附近的仓库，将电缆接到发电机上，并灌入汽油，把金属十字架插进矿石中，接通电源，电死 Mother。进入石桥处一空间光洞，离开村庄。

来到 Morgan 医生的办公室，将红色唱片放入留声机中，趁 SKIPPY 起身跳舞时，拿走他放在长椅上的神圣符号。来到礼拜堂前同一女子对话后，进入礼拜堂。把神圣符号交给讲台上的说教者，得到扫帚。用扫帚撬开 Morgan 办公室外的橱柜，可见到一水流控制板。通过转动各处活动导管，改变水的流向，使左起第三个水槽中注满水，拉动开关。来到中央水池，观查水池后即可过关。

二、疯子的马戏

与马戏老板 Baldini 对话后，获得通过。玩一次砸章鱼游戏，得到三张游戏券。用它们得更多的游戏券。在玩砸保 球瓶游戏时，一球瓶弹了出来，顺手捡起。在马戏 内转悠时同一坐在地上的小女 Sean 交谈，离开时取走附近的润滑油。进入帐篷中，把球瓶交给小丑，换得小球，再与小姐对话。离开帐篷，来到一个红色小屋，向 Smith 先生索取酒精返回帐篷。把酒清交给 Lang 小姐，学会喷吐火焰，并得到小法 。与大力土 Geno 交谈后，Geno 就消失了。回到红色小屋，发现 Smith 正在给 Geno 纺 。趁机偷走桌上的针。来到海滩边，把润滑油倒在一生涩拉杆中，扳动拉杆，登上转马机，从另一面离开。用小球为画在木牌上的小丑安上鼻子，进入鬼屋。从鬼屋后门走出后，继续前行。进入一帐篷内与女巫交谈，得到一个碎镜。来到畸形展览馆，用针打开关闭狼人的笼子，放出狼人，在它离开后追踪其足迹进入一洞穴。

三、岩洞内

利用碎镜片将干木柴引燃，点着小法杖，向岩洞深处走去。沿途喷射火焰，烧掉一些章鱼触手，并在岩洞尽头烧死章鱼怪，最后从另一洞口离开。别墅中 到二层一房间中取得挂钟钥匙，用它打开一层挂钟，将指针调到6点。进入刚被打开的门中，取银钥匙和录像带。来到二层放映室，看完录像后，使用银钥匙打开通往阁楼的门。在大熊玩具下发现一把金钥匙。将蹦床拉到箱子堆前，借助它跳过箱子堆。用金钥匙打开玩具箱，取出一干净的娃娃，回到二层卧室中，将娃娃放到床上。

四、实验室

进入办公室中，在肖像画背后找到管道阀门，将它安装到闸门控制器处的管道上，按照以下步骤操作闸门控制器(每转动一次要扳动开关)；先扳动一次开关，顺时针转2次，逆时针转4次，逆时针转2次，顺时针转1次，逆时针转2次，顺时针转4次，顺时针转2次，闸门打开，走进实验室。墙上挂有三块黑板，从三块黑板上的文字中挑出所有句首的大写字母并分别组三个短语："Salvatino"。"The Youth"。"Key Hides To"。在语音识别器中输入句子："Youthhides The Key To Salvation"，打开地下室的门并进入。

五、巢

打死一只大虫子后，取走它身上的身份识别器。进入身份识别所，与Gravin交谈后从墙上取下一虫子的螯。去Gravin的房间，拿到锤子和工具。来到锅炉房，用锤子砸破管道后摇动鼓风机，烧死一虫子，得到它的残余肢体。观查身旁的炉口控制器，发现桌面上有一只巨大昆虫。一组旋钮和一组按钮。其中昆虫背上的三只绿色鳞片可控制昆虫翅膀的开合以组成不同的复合图形。旋钮可控制翅膀上方放大镜的观角度，用它可以观查到翅膀上的不同图形。当翅膀上的图形与桌面左上方某图形相同时，按下按钮，炉口即会缩小。重复操作几次直至炉口完全关闭。离开锅炉房，在Gravin的房间内找到它。谈话过后回到身份识别所，同机器人对话后将残余肢体放入它身后的身份升级装置。升级后进入皇后的房间，用螯割下一罐装有幼虫的瓶子，将它交给Gravin。跟随Gravin进入一房间内，从枕头下取出钥匙，用它打开墙上的柜子，拿走里面的发生器。再次来到皇后的房间，在传送装置前使用发生器，进入一陌生房间中。依照笼中幼虫的发声顺序，按动声音控制面板，电

梯打开。进入后升到二层,用工具使一机器停止运转,后从上面卸下一零件。回去找 Gravin,将零件扔给它后,再次回到陌生房间处。升到三层,将中枢系统拨出,杀死皇后,进入空间门,与 Gravin 再次对话,离开巢穴。

六、太平间与公墓

在太平间的铁门上,有 2 个转动阀门和一个可左右扳动的开关。先转动右上方阀门使一弧形滑轨内的齿轮升至最高,此时向左或右扳动开关,可分别移动左侧的两枚齿轮。重复这一动作直到两齿轮全部套在别住大门的门栓上。转动中央阀门,开启铁门。离开太平间,拐进右手办公室,左到黄铜杯。Morgan 的属雕像和香烟。用雕像打破书柜旁的墙壁,穿过墙洞捡起一铁管,同时转动管道阀门。前往焚尸房,把一具尸体放入焚尸炉,得到玻璃眼珠。用黄铜杯盛些骨灰,捡起地上的扳手后离开。用扳手拧下墙角处的管子,换上铁管。回到太平间,点燃香烟,钻进 007 号停尸柜,使用玻璃眼球可看清里面的字迹。来到墓地,把骨灰撒到一块断碑上,再去与一棵会动的树交谈,得到棱镜。在阳光下使用,可打开圆顶形建筑大门。在圆顶形建筑内,转动金属盘拼出 5 幅图案,前往下一场景。

七、遗失的村落

走出地下大厅,进入村庄。在茅屋处的地上捡到一空的铜碗。在分别和茅屋中的村民及悬崖边石像旁的武士对话后,武士让开。推倒石像,走到荒的寺庙前,开巨石,找到茅屋内男子的女儿。和女孩交谈后,回到荒 的寺庙内,发现六个大小不同的铜锣。按照铜锣从大到小的顺序敲动它们,产生共振,振碎一块封住祭台的水晶。从祭台上取走风之纹章,离开寺庙。登上祭坛,和 Morgan 对话后,推倒石梯旁的石像。石像落入岩浆中,将岩浆溅入旁边的水里,形成一条熔岩桥。过桥后,在寺庙的墙壁上发现 6 幅图案,进入寺庙中,得到水之纹章。再次回到茅草屋中,同男子对话后,到村庄各处寻找 6 名武士,记下他们的姓名及年龄顺序(从小到大)。再和男子对话,将顺序告诉他,即被赋拯救村庄的使命。来到岩浆处,在岩浆中的树上取得魔法豆荚。在金字塔后的房屋处找到正在祈祷的 Tezacatl,将魔法豆荚交给他。Tezacatl 立即前往祭坛处准备与 Morgan 决斗,却被 Morgan 杀死。来到尸体前,将他的血装入铜碗中,并在他的屋子里发现水晶心脏将铜碗内的血及水晶心脏分别放到金字塔门前的两座圣像上,石门打开。进入金字塔内,发现 7 个可以转

动并绘有 8 幅图案的石轮。转动石轮,使 7 个石轮上图案的顺序(从左到右)与金字塔台阶上图案的顺序(从下至上)相同,即可取得虎之纹章。回到村庄中心,发现那里的像已经消失。将三只纹章放到石板上,石板陷入地下,跳入洞中,进入地下迷宫。

八、迷宫

不用再多说什么了,只需走到出口——巨石怪物的口中,摘下木乃伊头上的面具即可。交叉点首先来到南瓜墙前,记住 6 个南瓜的发声顺序,再重复一遍,打开南瓜墙,取走花园内的骷髅头。扳动 Chris 的墓 ,出现一无头骑士。将骷髅交给他,骑士消失并从地下升起一石棺。打开石棺,从中取得天使雕像的头部。向前走到一力量测试机处,测试力量后,旁边巨形小丑的嘴被打开,依次拨动小丑的左起第 2、第 9、第 6 和第 4 颗牙齿,沿弹出的小丑鼻子进入,从另一头出来后取得天使雕像的左翼。走进巢穴中,揭开一蜂窝状储藏柜,取得昆虫下颚骨,扳动控制器开关。地面上露出一井盖。进入管道内,顺管道爬到巢穴顶部,用昆虫下颚骨割断悬挂着天使雕像身体的钢索。回到巢穴中收起雕像身体,继续前行。来到一巨形石头像前,按一定顺序踏下地上的 5 块踏扳并放下 6 具尸体,得到雕像右翼。回到大厅中央,把雕像的各部分拼到残余雕像上,将雕像修复好,进入打开的时空之门中。

第五章　模拟类游戏攻略精选

第一节　傲气雄鹰



一、主机控制命令

F1 前方视窗

F2 后方视窗

F3 正前方视窗

F4 从敌机后方向其航向追踪

F5 观察攻击我机的导弹

F6 观察僚机

F7 观察当前锁定的目标

F8 从当前锁定目标观察我机

F9 从我机刚飞过点观察我机

F10 从尾部观察我机

F12 观察我机发射的导弹

Ctrl – Q 结束任务

Ctrl – Z 最近敌机方位

Ctrl – X 最近地面目标方位

Ctrl – P 暂停

二、僚机控制命令

Alt – 1 平稳直飞

Alt – 2 向左脱离编队

Alt – 3 向右脱离编队

Alt – 4 向下脱离编队

Alt – 5 向上脱离编队

Alt – 6 向左加入编队

Alt – B 返航

Alt – C 选择松散或中等编队方式

Alt – T 设置编队方式

Alt – H 设定编队水平距离

Alt – V 设定编队垂直距离

Alt – E 脱离编队，攻击当前锁定的目标

Alt – W 攻击锁定目标的同类目标

Alt – R 保持编队，攻击目标

Alt – P 攻击威胁玩家的目标

Alt – D 停止攻击返回编队

三、座舱仪表

Shift – 1 飞行包线视窗（包括最小/大速度、高度等性能）

Shift – 2 前视点视窗

Shift – 3 其它视点视窗，按 V 键调节

Shift – 4 目标情况视窗

Shift – 5 雷达报警接收机

Shift－6 导航视窗

Shift－7 武器状况视窗

Shift－8 武器视窗

Shift－9 雷达视窗，按 R 键显示

四、主控命令

1 关油门

2 推力为 25%

3 推力为 50%

4 推力为 75%

5 推力为 100%(完全军用动力)

6 开/闭加力推力

7 推力减 5%

8 推力加 5%

+ 视野放大

- 视野缩小

A 开闭自动驾驶仪

B 开闭减速板(空中)、刹车(地面)

C 时间压缩 1/2

Shift－C 时间减慢 1/2

D 飞机损坏情况

F 收放襟翼

G 收放起落架

H 收放着陆钩

I 雷达红外扫描方式切换

J 开闭电子干扰

N 切换导航/战斗模式

M 雷达反辐射方式切换

R 开闭雷达

T 切换目标

U 敌我识别

< 增大雷达扫描范围

> 缩小雷达扫描范围

Ins 投放箔条

Del 投放光弹

Enter 锁定目标

Backspace 放大/缩小前视视窗

Space 发射导弹

Tab 发射机炮

五、视窗右上角字母

A 正在攻击,有下划线表示正在攻击玩家

N 正在导航点之间飞行

E 躲避其它目标攻击,有下划线表示正在躲避玩家的攻击

C 正在坠落

第二节　JET FIGHTER III



一、部分控制键

G:放下起落架

A:放下尾钩(航母降落用)

…点火,最大马力

1..0:换档

TAB:熄火

ENTER:换对空武器

BACKSPACE:换对地武器

W:观察僚机

R:改变雷达探测距离

T:下个目标

Y:最近目标

U:最中间目标

P:取消 HUD 的边框

SHIFT:激活对地目标喵准系统

D:锁定地面目标

F:放出热球(当被红外导弹攻击时使用)

C:放出金属片(当被雷达制导导弹攻击时使用)

ALT + F:叫僚机 FOLLOW

ALT + G:叫僚机 攻击

ALT + H:叫僚机保持状态

B:刹车(降落时用)

F1..F0:变换视角(主观视角)

/.箭头:改变第二视角

2,4,,6,8:飞行控制

CTRL + E:弹出逃生

二、使用导航系统

Hud 的上方的横线上有一三角型指示航点(一个个航点组成航线)方向,如航点在 Hud 内会出现一个空心倒三角表示航点。Hud 的右下角有一个不断变化的数字表示到航点的距离,当距离小于一 KM 时按 N 就可以飞向新航

点.如不停按N航点将最终指示飞行的最终目的地。

三、使用瞄准系统

对地导弹:先激活对地瞄准系统,HUD中间会出现一十字,用Backspace选择MAV对地导弹HUD中会出现一方框表示目标,把十字对准方框按D十字会变红方框中间也会出现一小十字这时发射导弹,导弹会自动飞向目标。对空导弹:用T选择目标,和选定对空导弹后把HUD中间的瞄准器对准目标(小方框)一小棱形会出现并套住方框这时可发射导弹。

第三节 钢铁雄师



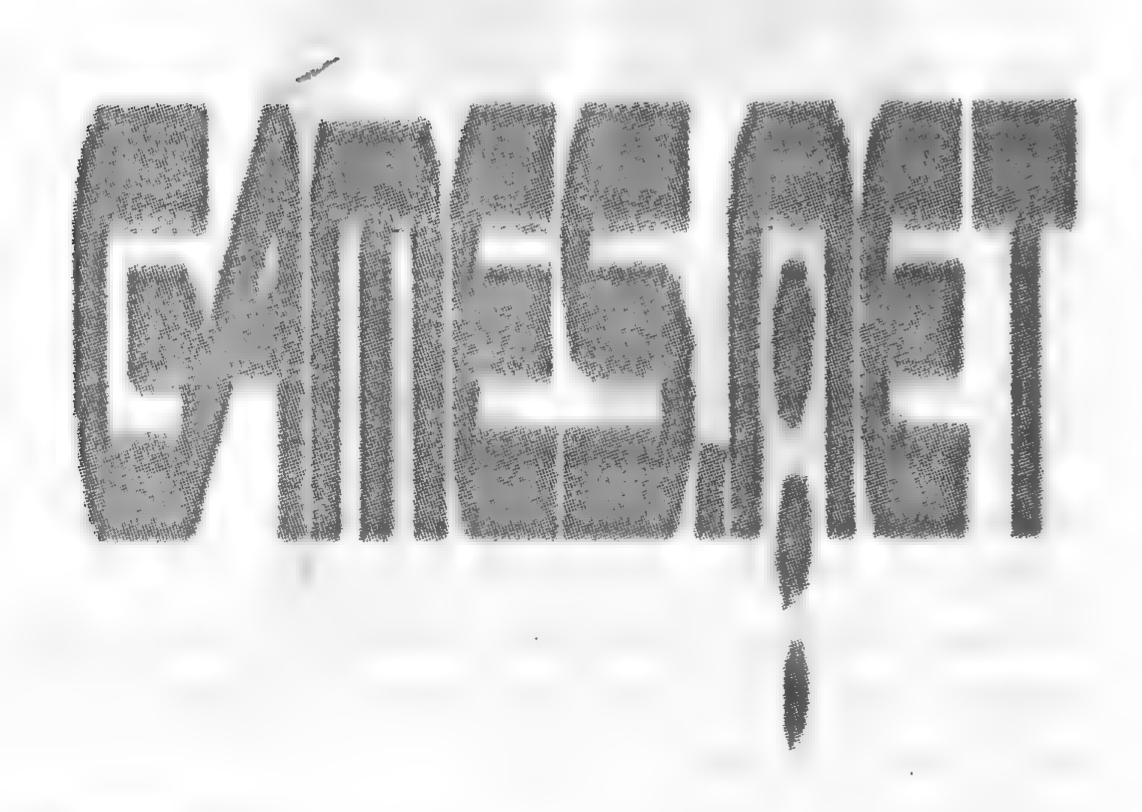
键盘操作详解

F1	近距尾追视角
F2	中距尾追视角
F3	远距视角
F4	超远距视角
F5	观察视角
F6	机枪视角

F7	火炮瞄准手视角
F8	驾驶员视角
F9	战术地图
F10	SABOT 炮弹
F11	HEAT 炮弹
F12	STAFF 炮弹
H	炮口转回正前方
G	保持炮口方向
0／F	精细炮塔控制
W/A/S/D	炮塔控制
方向键	坦克控制
;	任务统计
O/BACKSPACE	组队设定菜单
I	敌我特征标识
"	地图与 GPS 定位切换
P/Y	开启磁性追踪系统
T	热成像打开
TAB	切换到其他坦克
C	COAX 机枪扫射
	自动稳定器
N	跳到下一个导航点
Pause	暂停游戏
+／-	缩放地图
ALT + F6	VR 眼镜视角
空格键	开火
<PRN>键	空中支援
<SCROLL>键	大炮支援
/	切换武器
1	坦克停车
2	25%油门
3	50%油门

4	全速前进
5	锁定有威胁的目标
6	锁定所有目标
7	锁定刚攻击过的目标
8	发动机烟雾开关
9	烟雾弹

第四节　现在与未来(JSF)



键盘操作命令

一、Basic Flight Controls(基本控制)

〈Up〉〈Down〉:Pitch(升降)

〈Left〉〈Right〉:Roll(翻滚)

〈,〉〈.〉:Rudder(左右方向舵)

H:Toggle Hatch(开关舱门)(弹舱)

F:Toggle Flap(收放阻力板)

B:Airbrake(风闸)(减速时用)

G:When airborne:Toggle Gear(空中收放起落架)

When Grounded:Toggle Nose Lock(地面戴好头盔)

O:When Grounded:Backup(后退)

二、Engine(发动机)

〈Ctrl〉〈Grave〉:Engine Off(关闭引擎)

〈Grave〉:Engine Idle(引擎空转)

1 – 0:64 – 100% Thrust;1—0 键 64—100% 的推力

〈Ctrl〉0:Afterburner(补燃)

〈 – 〉:Dec. EThrust 减速(实为加速,疑是 EIDOS 的失误)

〈Ctrl〉〈 – 〉:Dec. Thrust slow(慢减速?)

〈 = 〉:Inc. Thrust(加速?)

〈Ctrl〉〈 = 〉:Inc. Thrust slow(慢加速?)

注:〈Grave〉键在 1 键在左边

三、Gamera views(视角控制)

〈F1〉Internal:机内视角(无驾驶室)

〈F2〉Virtual Cockpit:机内视角(有驾驶室)

〈F3〉External:机外视角(摄影机视角/地面视角)

〈F4〉Chase Plane:机尾视角(后视/左翼视角/右翼视角)

〈F5〉Wingmen:僚机外视角(从我机看僚机/从僚机看我机/僚机摄影机视角)

〈F6〉Planes:敌机外视角(从我机看敌机/从敌机看我机/敌机摄影机视角)

〈F7〉:vehicles:推进装备(坦克、飞机等)

〈F8〉Ground Objects:地面物体

〈F9〉Incoming Weapons:来侵武器

〈F10〉Outgoing Weapons:攻击武器(可观察击中目标,精彩)

〈F11〉Secondary Views:机上视角

〈F12〉Target View:目标视角

〈Ctrl〉Opposite:前方

四、External Views(外部视角)

〈Ins〉:Next Object(下一物体)

〈Del〉:Prev. Object(前一物体)

〈Ctrl〉〈Arrow〉:Rotate Vies(旋转视角)

〈Pageup〉〈Pagedown〉:Zoom In/Out(屏幕缩放)

五、HMD(高度、速度、角度显示模式)

〈Numpad Decimal〉:HMD on/off:〈小数点键〉开关 HMD

S:SLS Mode SLS 模式

N:Navigation Mode;导航模式〈Enter〉:A2A Mode;A2A 模式(导弹)

〈Backspace〉:A2G Mode;A2G 模式(炸弹)

〈Ctrl〉T:Terrain Overlay;地形覆盖图

〈Ctrl〉O:Object Overlay;对象覆盖图

〈Ctrl〉N:Night Vision;夜航显示

六、MFD(导航系统)

〈Alt〉12345:MFD Top Buttons;项按钮

〈Alt〉qwert:MFD Left Buttons;左按钮

〈Alt〉asdfg:MFD Right Buttons;右按钮

〈Alt〉zxcvb:MFD Bottom Buttons;底按钮

七、Weapons(武器)

〈space〉:Fire weapon 发射开关

〈Ctrl〉〈space〉:Fire gun ; 火炮

〈Enter〉:Toggle A2A;A2A 准备

〈Ctrl〉〈Enter〉:Toggle A2A down; 取消 A2A 准备

〈Backspace〉:Toggle A2G;A2G 准备

〈Ctrl〉〈Backspace〉:Toggle A2G down;取消 A2G 准备

D:Next A2G Discr;下一 A2G 状态

〈Ctrl〉D:Prev. A2G Discr;上一 A2G 状态

〈Tab〉Inc. Target;增加目标(多架敌机时,观察左下角)

〈Ctrl〉〈Tab〉:Dec. Target;减少目标

八、Miscellaneous(其它)

〈Ctrl〉P:pause/Resume/;暂停/继续

〈Ctrl〉S:Toggle Smoke;释放彩烟

九、Defense(防御)

E:Toggle Ecm.;电子干扰

C:Chaff;抛撒铂云

Z:Flare;抛撒火球

十、Emergency Controls(紧急情况控制)

⟨BothCtrl⟩⟨E⟩:Eject;弹射座椅

⟨BothCtrl⟩⟨W⟩:Jettison Weapons;抛弃武器

⟨BothCtrl⟩⟨J⟩:Jettison Fuel;抛弃燃料

⟨BothCtrl⟩⟨Arrow⟩:TrimPlane;调整飞机

十一、Radar(雷达)

R:Radar On/Off;雷达开关

X:Inc. Range;增加监测范围

⟨Ctrl⟩X:Dec. Range;减小监测范围

⟨Ctrl⟩R:Toggle Mode;监测模式转换

十二、Radio Communication(无线电联络)

按住⟨shift⟩:Activate Menu;激活菜单

1. all wingmen:全部僚机飞行员

2. two:命令第二僚机

3. three:命令第三僚机

4. ……

(一)formation:编队

(1)formation four ship:梯形编队

(2)formation arrow:箭形编队

(3)formation card:方阵

(4)formation decoy down:诱机在下

(5)formation decoy front:诱机在前

(6)vertical:垂直编队

(7)sepatation:散开

⟨1⟩wide:远些

⟨2⟩normal:标准

⟨3⟩close:近些

⟨4⟩display:视野内

(二)engage:交战
(1)engage my target:与我的目标交战
(2)engage only tracked:追踪交战
(3)engage at will:随意交战
(4)disengage:脱离敌人
(三)fire:开火
(1)fire at will:随意开火
(2)fire at my target:向我的目标开火
(3)fire at my command:听命开火
(四)intercept:拦截
(1)intercept my target:拦截目标
(2)intercept only when attacked:只有在我被攻击时拦截
(3)intercept at will:任意拦截
(五)defend:防御
(1)radar:雷达
(2)check six:检查六项
〈1〉now:现在开始
〈2〉regular 2min:定期 2 分钟
〈3〉regular 5 min:定期 5 分钟
〈4〉regular 10 min:定期 10 分钟
〈5〉regular 20 min:定期 20 分钟
〈6〉at my command:听我命令
(3)ecm:电子干扰
(4)radio:无线电
〈1〉end radio silence:可以通
〈2〉radio silence:无线电静音
(5)lights:夜航灯
(六)navigation:导航
(七)status:状况
(1)fel:燃料
(2)ammo:弹药

(3)action:战斗力 C
(4)damage:损伤
(5)full:完整
〈Backspace〉:Back One Level;回到一级水平
〈Grave〉:Back One Level;(同上)

十三、Autopilot(自动驾驶仪)

A:Toggle Autopilot;锁定自动驾驶仪
W:Next Waypoint;下一路线点
〈Ctrl〉W:Prev. Waypoint;上一路线点
M:Match Target Speed;跟上目标
T:Autothrottle;自动减速
L:Level Plane;使飞机水平

十四、Dropdown Menu(菜单控制)

〈Esc〉:Toggle Menu;列出菜单
〈Arrow〉:Navigate Menu;光标选择
〈Space/Enter〉:Select;确定

十五、小键盘视角控制

〈Ctrl〉〈Arrow〉:Move Head;调整视角
0:Look Forward;前视
1:Control MFD;MFD 控制
2:Status MFD;MFD 状态
3:Info MFD;MFD 信息
4:Attack MFD;MF 攻击
5:Strategic MFD;MFD 战略
6:Offensive MFD;MFD 攻势
7:Look Left;左视
8:Look Back;后视
9:Look Right;右视
〈Alt〉〈1 – 6〉:Activate MFD 1 – 6;激活 MFD 1 – 6

第五节 模拟直升机



任务1——疏导交通

此乃第一个任务，首先在屏幕的右下角的电子地图上会出现一个类似汽车的标志，立刻赶往出事地点，道路上的汽车乱成一团，打开探照灯，用麦克风疏导交通，在规定时间内把停在路上的车辆"发动"起来就拿到了酬金了。

注意：在疏导交通时，先找到阻塞的源头，如果因为火灾引起的就要先把大火扑灭，然后用麦克风对着第一辆汽车进行疏导，这样后面的汽车就会跟着开动了，还有一点就是在疏导交通时把飞机开低一些会有很好的效果。

任务2——跟踪超速驾驶的车辆

这项任务和其它的任务有所不同，超速驾驶的车辆是不显示在右下角的电子地图上的，而是要你自己去发现，在任务不多，时间又充分的情况下，你可以尝试一下。你可能会问：如何找到它们呢？其实很简单，它有两个显著的特点，首先超速车辆在公路上飞驶时，左右两边的汽车都会停下来等它驶过；还有这种车会发出一种十分尖锐的轮胎摩擦的声音，此时的你看到了这样的车，立刻毫不犹豫的追上去，用探照灯死死地锁住它，不停的用麦克风向其喊话（典型的心理战术），它便会停在路边等待处罚，反之则是考验你技术

的时候了，它会满城乱转，你就不得不喊警察支援了。

注意：在呼叫警察支援时，一定要用探照灯死锁住超速车辆，警察才能拦截到超速车。

任务3——医疗救援

医疗救援和疏导交通一样，有人生病或需要治疗时，在右下角的电子地图上便会显示出一个“+”标志，事不疑迟，救人如救火，根据电子地图上标的位置，很快到了出事地点，如果飞机上没有医生，那就要劳驾你亲自去搬运病人了，来3D视角跟随，是不是很COOL，病人一搬到飞机上立刻起飞，到医院的楼顶上，他得救了，你从死神那里夺回了一条人命，又得到了应有的报酬，不知道死神该会怎么想？

注意：救护病人时，飞机上最好有一位医生，有了他不但会下飞机去搬运病人，还可以减缓病人的伤势进一步恶化，何乐而不为呢！

任务4——救火

电台里报告，哪里哪里发生了火灾，在电地图上出现了一个像火一样的标志，立刻赶往火灾现场，在城市中引起火灾的因素很多，比如说工业区里的储油罐，汽车相撞等等都会引起火灾，发射水炮灭之即可，如遇到大火时，又来不及扑灭它，你可以向消防队求救，不过你的奖金可要二一添作五付给消防队了。

注意：灭火前要先到里灌水(只要把水桶放到水里即可)，在没有水炮的情况下，你只有冒着火烧屁股的危险，飞到大火的上空向下到水，保险期间最好飞高点。

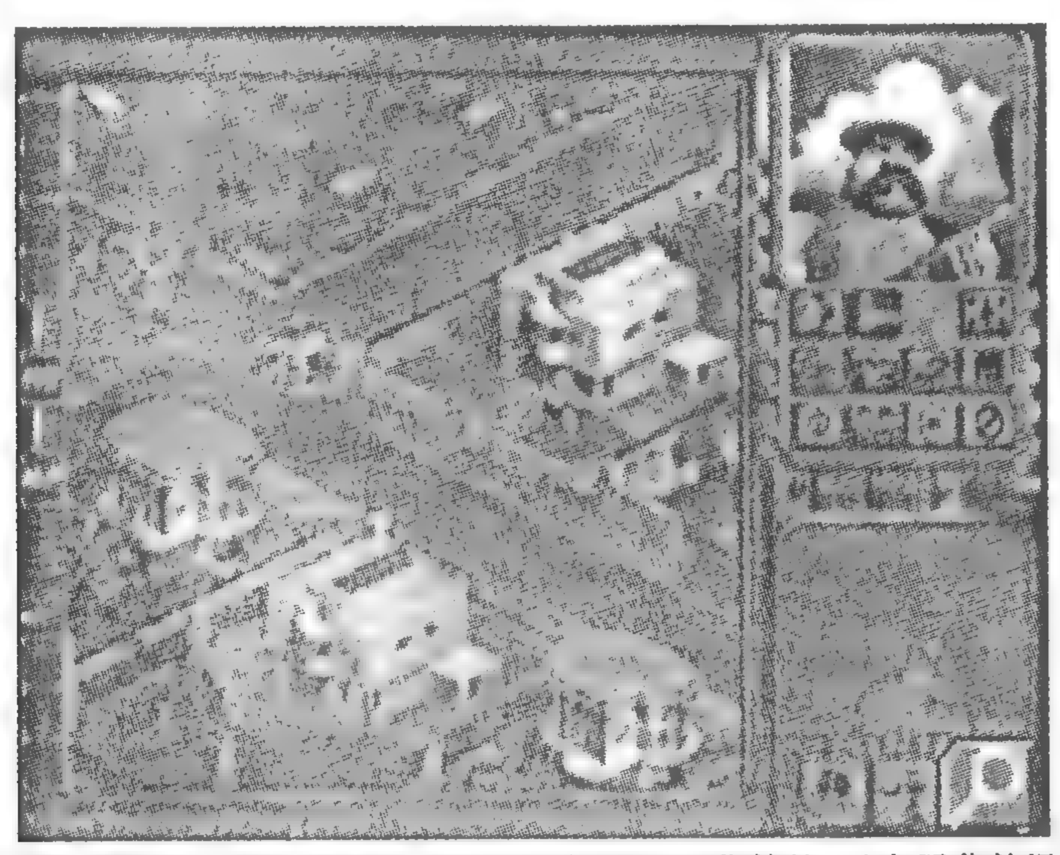
任务5——运送重要人物

在电子地图上标出了一个人字形的标志，说明这儿有人要登机，飞到登机地点，接到重要人物后必须把重要人物送到指定的地点，然后便能拿到报酬了。

注意：你在接到重要人物后，是不是有种茫然的感觉——不知要把他送到哪里？别急只要你点击右下角的电子地图上的M+，再看地图上的那根白线是不是改变了方向，只要跟着电子地图上的那条白线走，就能把重要人物送到指定的地点了。

任务6——意外事故的救援

灾难发生时电子地图会显示出事地点，这类任务主要是沉船、火灾、车祸



引起的伤害等等。在沉船事故中人是不能下飞机营救的，只有用营救绳吊到飞机仓才行。

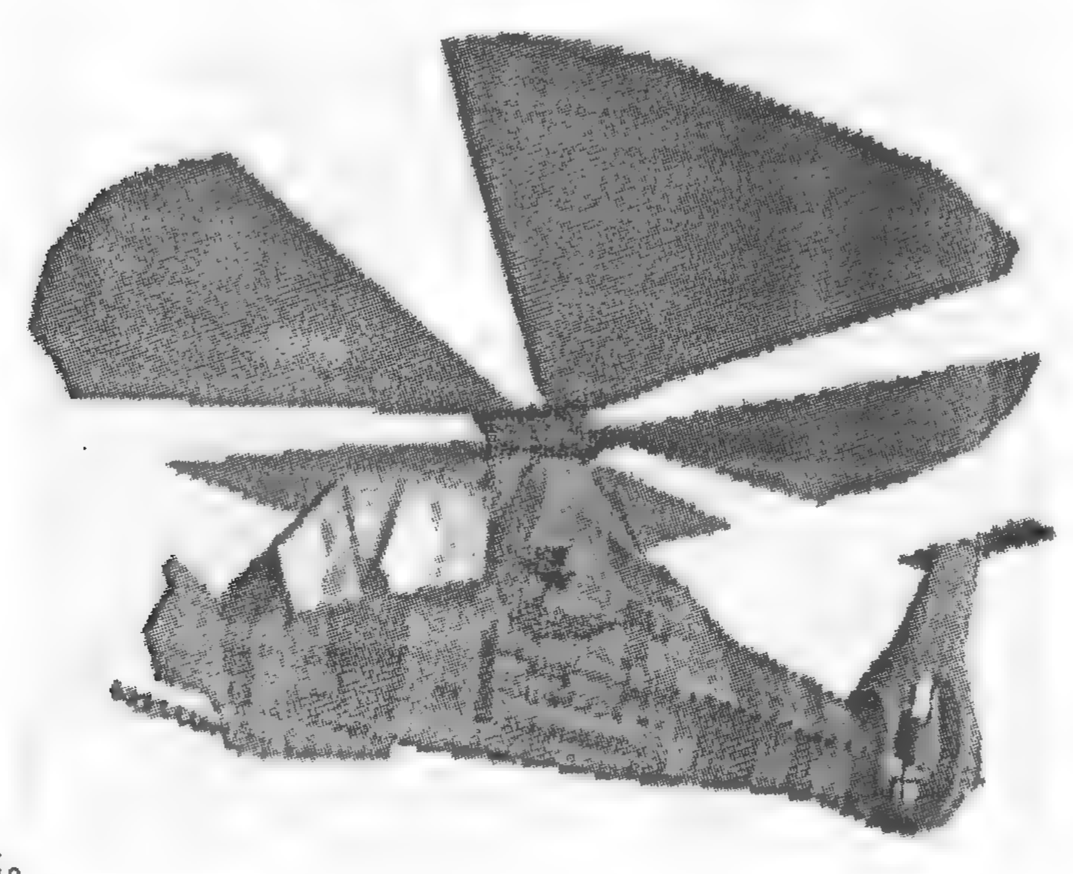
注意：每一次只能用营救一个人，在遇到一群人中间有伤者的，请务必先救伤者然后立刻送进医院，再去营救其他的人。

任务7——镇压骚乱

其实这单用镇压有点不太合适。骚乱事件是这些任务中危害最大的，如果处理不好的话，会引发一连串的事件发生。骚乱发生时暴徒们会据为一群一群的进行破坏。不要害怕！首先用探照灯和麦克风进行现场教育、宣读权利，这是典型的"FBI"惯用的小计俩。任务中，飞机可以飞底一点，不过要注意，有一些歹徒有枪械，可别捉贼不成反吃枪子！！一般探照灯和麦克风对待这些"穷凶极恶"的歹徒起不了多大作用，只会愈演愈烈。这样你就可以用你的秘密武器——水泡了或催泪弹！一阵浓烟过后，终于驱散了人群。你又一次保护了城市的安全，自己的腰包也鼓了不少。此任务繁杂，千万小心。如果闲繁的话，也可以交给警察搞定，不过你的钱也得分一点给别人了。

注意：使用催泪弹时，飞机应飞低一点，以免偏离目标。如果偏离目标的话会受罚的，你不希望把刚才才挣的一点成绩和 Menoy 都浪费掉了吧！

Macropolis 级：当你顺利完成任务后，将进入 Macropolis 等级接受终级的



挑战。

二、操作功能键

Q 键:飞机起飞 W 键:飞机降落;

V 键:降下水桶 C 键:提起水桶

B 键:倒水(在没有水枪的情况下只能用这种办法)

E 键:架驶员进/出机仓切换(只有在地面上才可以)

M 键放催泪瓦斯 R 键:视角切换

P 键:视角向下 O 键:视角向下

I 键:视角放大 K 键:视角缩小

L 键:视角向上斜视 A 键:飞机向左平飞

S 键:飞机向右平飞 Ctrl + D 键:把时间转换成白天

F1:模拟直升机万能帮助键

F2:呼叫消防队

F3:呼叫救护车

F4:呼叫警车

F5:尾随跟踪

F6:Report Traffic(对于交通堵塞)

F7:Stop,Criminal(停止,对于犯罪事件和超速驾驶)

F8:Evaluate (疏散人员)

F9:Disperse(治止骚乱事件)

F10:Creet(普通)

第六章 体育类游戏攻略精选

第一节 FIFA 98



一、控制键

方向键(大小键盘均可):控制球员的运动方向。在开门球或开任意球(包括角球和点球)时,左右键控制左右方向,上下键控制球员起脚的高度(如地滚球或高球)。

A:铲球;传高球;在守门员开活球时是手抛球;下底时是传中;连击两下是用脚后跟儿挑球过人;在双击的同时连按任意两个方向键便可原地挑高球。

S:队员间的传接球;切换所控制的球员;在守门员开活球时是手抛球。

双击S是推地滚球(单刀推射时常用)

D:射门;大脚;断球;在守门员开活球时是开大脚。

E:向前夹低球(对于防止对方的铲球特别有效);在发界外球或任意球时按此键可指定球的落点;连击两下是鱼跃冲顶。守门员开活球时按E是丢球(然后就可以用守门员带球狂奔再过人最后射门);在无球时按E是犯规。

W:加速(可以轻易甩掉对方防守队员);不停地按当然是加速跑啦。

Q:把球传球给由电脑控制的己方球员,使其即兴发挥,按S键可令电脑把球传给玩家所控制的球员,按Q使该球员该由玩家控制;双击Q则是把当前球员交由电脑控制,使其即兴发挥,按S键可令电脑把球传给玩家所控制的球员,按Q使该球员该由玩家控制;无球队员按Q可严重故意犯规(推人或飞铲);抛接外球时也可切换球员。

Ctrl:在开门球、角球和任意球时按Ctrl可使角度左旋;单击是晃右推左;双击是右旋转过人。

Ctrl + A:脚后跟挑球过人。

Ctrl + S:晃右推左。

Ctrl + D:根据情况做出不同的动作(华丽无比),一般多是做出射门的假动作,然后突然加速摆脱对方防守队员。

Ctrl + Q:推右跑左。

Ctrl + W:右旋转过人。

Ctrl + E:叉右拉左。

Alt:在开球门球、角球和任意球时按Alt可使角度右旋;单击晃左推右;双击是左旋转过人。

Alt + A:脚后跟挑球过人。

Alt + S:晃左推右。

Alt + D:根据情况做出不同的动作(华丽无比),一般多是做出射门的假动作,然后突然加速摆脱对方防守队员。

Alt + Q:推左跑右。

Alt + W:左旋转过人。

Alt + E:叉左拉右。

二、功能键

F1:切换到Tele Cam(正常的视角)

F2:切换到 Sideline Cam(旁观者的视角)

F3:切换到 Action Cam(行动视角)

F4:切换到 Goal Cam(球门视角)

F5:切换到 Stadium Cam(球场的视角)

F6:切换到 Shoulder Cam(肩部视角)

F7:切换到 Ball Cam(球的视角)

F8:切换到 Tower Cam(全场的俯视)

1:切换到 Controller Select(控制方选择)

2:切换到 Team Management(球队的管理)

3:切换到 Match Options(比赛设置)

4:切换到 Instant Replay(即时重现)

5:切换到 Match Statistics(比赛统计)

6:切换到 Score Summary(比赛概要)

7:切换到 Booking Summary(红、黄牌统计)

8:小地图开关

T:开/关观众席细节

Y:开/关足球场地细节

三、进球必杀技

基本技巧:

过人时不要离防守队员太近;不要在禁区外远射;罚任意球和角球时不要妄图直接破门;多传球;不要把球带到离守门员很近的地方;铲球十分厉害(在联线对战时被列为禁招之一),要多多利用。不过要用 A 去铲,不要用 Q 去铲,因为那不是铲球,是铲人(要吃牌的!)对付铲球的好方法有夹低球(按 E)和脚后跟儿挑球(双击 A);不要去铲守门员(要被罚下);

必杀技

在守门员大脚开活球的时候,派一个前锋去挡球(按 D 键),挡下后射一脚,必进无疑。不过前锋的站位和按 D 的时机要掌握好。

单刀球时,出脚要快,不然守门员一出击就会把球没收。把握好时机,选好了方向,连按两个 S,可把球推至死角。如果身后没有后卫紧逼的话,可连按两个 A,把球用脚后跟挑过守门员,再转身打空门,非常漂亮。不过还是一句老话:时机要掌握好。

把球带到大禁区边上,花几下,把守门员"勾引"出来,然后按S传中,由跟上的队友破门。同样是先把球带到大禁区边上,再往球门方向插几步,此时守门员十有八九会出击,然后迅速向回扣一脚(偏中路一些),守门员就会失去重心跌一跤,再按D打门。

设现在是甲在禁区附近带球,双击Q键,甲便交由电脑控制突破过人,此时另一球员乙的身上会出现一个闪烁的黄圈,玩家控制的是无球队员乙。让乙快速跑到对方球门的内边侧,看准时机(在甲、守门员和乙三人不在同一直线上而且甲离球门较近的时候),按S键让甲把球传给乙(守门员扑不到),乙接到传球后转身打门,必进无疑。

注意:甲的过人能力、带球能力、加速和速度一定要出色,不然电脑控制的甲的球很容易被断掉。还有如果甲、守门员和乙三人在同一直线上时按S令甲传球的话,守门员会把球没收的。

四、攻关精要

简介:

1.FIFA 98采用与真实赛事相同的顺序角逐世界杯,并更名为"世界杯之路98"。

2. 全新的界面,图标式选项(模仿法国ubi的世界杯98游戏)。Option控制更为多 样,对游戏的调控更加自如。

3. 提供16个国际赛场,并附有视频图像和模拟三维图。

4.6大赛区、172支球队的庞大世界杯规模。

5. 增设精彩进球的储存(恢复早期FIFA的功能)。

6. 储存了4500名球员的状况指标("范大将军"和毛毅军赫然在中国队阵中)。

7. 提供世界杯之路、友谊赛、联赛、点球决胜和训练模式5种战斗方式。

8. 提供最多20人的网络联机和最多8人的Modem联机。

9. 增加现金转会和夜战功能。

攻关心得:

1. 键盘控制键与97相同,但无球跑动时,A键为铲抢,D键为近身逼抢;有球跑动时 ,双击D键为吊射。定位球时,按E键可切换3种控制落点的发球方式。

2. 破门技巧:(FIFA 98中路射门易得分,远射基本无效)

(1) 两肋起球,远点接应。进攻球员在禁区两肋外沿可 A 键长传远点,接应破门。

(2) 沉底传中,中路包抄。进攻球员在边路点球水平线附近 A 键横传,中路会有接应 队员头球破门或得中路射门机会。另外球员也可下到底线,A 键或 S 键回传中路, 射门。

(3) 前点得球,门前抢射。进攻球员边路突进,如遇横向有同伴向禁区插进时,可 S 键横传,插进同伴于前点抢射易破门。

(4) 斜插禁区,直线劲射。进攻球员由禁区角斜向插进禁区,无人防守,守门员未出 击,可直按 D 键射门。

(5) 闪过门将,反向射门。FIFA 98,守门员常出击扑脚下球,因此,门将近前时,不可慌乱射门,可横向闪过门将,再射向反向角度。

(6) 门将出击,吊射破门。如遇禁区中混战,门将出击,可双击 D 键吊射。

3. 弧线球。FIFA 980 中,可射弧线球。如在进攻方左路斜进禁区时,方向键中的上键 和右键同时按下是奔跑方向,此时按 D 射门是直线球,如在按下 D 键时,先后按下 上键和左键,会射出弧线球,直逼远角。(如丹尼斯甲 A 中进泰山一球)

4. 定位球战术。宜传球,不宜直接射门,守门员扑球准确,不易进球。

5. 进攻战术:

(1) 一脚出球。

(2) 转身跑动,反向传球。遇阻时,可转身跑动,然后视同伴跑动情况反向 S 键传球 ,突破防守。

(3) 切勿 A 键铲门将,此法是红牌上身的必杀技。

(4) 左突右闪,变线过人。此法在业余水平战斗中较有效,专业水平和世界级水平中 ,一变线往往被断球。

(5) 专业水平和世界级水平中破门较难,有效射门机会少,宜多采用大范围 A 键转移。

第二节 FIFA　98足球经理



第一步：了解你的球员

首先，你要检视"统计"项目——在此项目中，以表格的形式向你揭示出一个包括球员各种特点的全面的一览表。通过这个极重要的数据你可以对你属下球员的情况"了如指掌"，使你根据不同球员的不同情况，量体裁衣，安排最适合于每个球员的独特的训练方式，从而提高本球队的技术水平。下面就是这些统计内容的详细说明：

一、跑动。主要包括速度、敏捷、起动三个方面。其中灵活性，表示球员变换方向等能力；起动，是指球员从一般状态到迅速提速的能力。

二、力量。耐力、力量、健康三个方面。其中耐力强的球员比耐力差的球员，在球赛中更不容易疲劳；健康况状差的球员在比赛时更容易受伤。健康状况可以通过理疗来恢复。

三、技巧。主要包括射门、传球、头球、控球、盘带。

四、铲球。包括判断和技巧。

五、冷静。越冷静的球员，在比赛时越不容易犯错误。

六、意识。这是指场上意识：一位场上意识好的球员会比场上意识差的球员找到更多的传球机会。

七、资质。这是指球员在关键时刻实现惊人壮举的可能性。

八、守门。包括踢球、掷球、救球。其中踢球指大脚开远球的准确性；掷球则是掷远球的准确程度。

九、掷球。主要指掷界外球和边线球的距离和准确性。

十、领导。即使在球队处于不利的情况下，有领导能力的球员可以对球队保持纪律性起帮助作用——没有一个强力的领导者，对球队下达的命令就得不到严格的遵守。

十一、意志。意志力强的球员，会降低精神状态波动导致的不利形响。

十二、判断。准确的判断力使球员不致于在场上跑空趟浪费体力，同时也会减少受伤的情况。

十三、得分欲。具有强烈得分欲的球员有很强的射门意识强。

第二步：安排训练日程

在全面了解你的队员之后，你就开始训练你的球员——因为你知道：一个职业球员是被专职雇佣的，他要做的不仅是每周 90 分钟的比赛而是更多。虽然游戏开始时有系统默认的训练方案——但是，如果你想取得成功，你必须根据具体情况组织起结构更为合理的训练方案提高你的球员的水平——因此，你便依据刚才了解的一系列强有力情报，为你的球队中的每一个球员量体裁衣，制定最合适的训练方案。这看起来比较麻烦的，但却是你作为一名合格的足球经理所理应进行的一项极其重要的工作。真正算得上一朝播种，长期受益。

在训练项目中，有以下可供选择的训练项目：

一、射门。包括近距离和远距离射门，你的球员会提高他们的准确率并且更能把握射门机会。

二、传球。将会提高传球的准确性。

三、头球。增加队员的控球机会并在进攻中将球顶入网窝。

四、冲刺。有助于改善全面的健康情况和跑动情况。

五、慢跑。这是长距离的跑步训练，有助于改善健康状况和耐力。

六、控制力。培养球员的控球能力及在压力下保持场上意识和冷静的一般技巧和方法。

七、练习。是指伸展、准备动作和控制体重的基本体操，它将提高球员的耐力、力量和灵活性。

注意:它对球员的体力消耗较大。

八、举重训练。提高肌肉力量、改善身体状况。

九、区域防守。练习适应在队中所安排的位置并学会抓住转守为攻的机会。它对于防守队员和中场队员很有用,有利于提高场上意识并从根本上提高球队的精神况态。

十、盯人。提高球员的阻截球的能力和场上意识。

十一、铲球。提高球员在铲球中准确判断到球的能力,这也是一项艰苦的课程。

十二、理疗师。有助于队员在疲劳中恢复并加强体力、减受伤的可能性。这也有助于提高球员的精神状态。

十三、救球。守门员的必修课。

十四、守门。

十五、踢球。提高球员近距离和远距离踢球的准确性。

十六、掷球。磨练球员近距离及远距离的掷球技巧。

十七、一方五人。这种室内比赛,有助于练习短传及一对一的能力,好的精神面貌会让队伍团结一致去比赛,这是相当辛苦的训练。

十八、训练比赛。这是室外比赛,目的在于培养提高球员的场上意识,球队会从这全面的能力展示中获益但这也是相当耗费体力的课程安排。

在意甲冠军杯赛中,球队赛事安排相当紧凑,经常一星期内有两场比赛——周三和星期日,所以你须在日程安排上合理兼顾到训练及休息两方面,毫无疑问,训练有助于提高球队水平,但同时也增加了你的球员的疲劳程度,使得他们更易受伤。

如果你不想为你的球队制定训练日程表,可用系统默认的训练方案——不过我认为还是自己根据实际情况制定更好。根据我的经验,在制定训练方案时,一般应考虑以下情况:

1. 可在周六安排理疗

在系统默认的训练方案中,周六是放假,我个人则将周六一律定为理疗时间。

2. 注意下场比赛的时间,据此来计划大运动量训练。

训练项目中的练习、一方五人、训练比赛等都是对球员体力消耗较大的项目,一般在每周只有一次正式比赛的情况下可以在前期安排一次这种训

练。而每周有两次比赛，则不作这方面安排，以保证球员在比赛时有良好的体力，更重要的是，体力好的球员在场上不易受伤。

3. 放假

在比赛时间临近，队员体力又不济的情况下，可以考虑安排放假(即无训练安排)，比如有次周日比赛后，我发现队员体力消耗太大，周三又有一次对乌迪内斯队的至关重要的淘汰赛，于是我在周一给队员放了假(周二理疗)，终于取得比赛的胜利。

4. 热炒热卖的针对性练习

在查看了下场比赛对手上场球员和阵型情况，作了我方下场比赛出场阵型和球员安排以后，据此对我方各球员作针对性训练。如在周日对阵尤文图斯队的赛前，我了解了对方的前锋突破能力强，于是我于周五在中场队员及后防队员中安排了盯人训练，果然效果极佳。

第三步:确定出场阵型

在研究了各个球员、安排了一般训练日程后，就要确定下次比赛出场阵型。

在游戏中，系统已经给出默认阵型，我最初也没有考虑过阵型——以一种不变应万变的态势，用亘古不变的默认阵形出阵——结果虽然 AC 米兰球星如云，还是败绩累累，冠军杯可望而不可及。

后来，在出阵前，我要先要查看有关对手阵型情况，其次要了解对手阵型中的球员配置情况，然后再作出相应的针对性阵型和针对性人员配置。

默认的阵型中的上场主力队员，也不一定是最佳配置，在执教 AC 米兰队(在电脑中)时我经常把作为替补队员的萨维切维奇放在边锋、前腰或自由人位置，而把连替补都不是的法国球星杜加里，放在前锋位置，都有不错的收获。相对于尤文图斯队这类强队来说，AC 米兰队的左、右前卫位置一直难有适当人选，我有时就把前锋巴乔改打左或右前卫。

经过每次赛前精心安排的针对性阵型和球员配置，你的球队胜率可达百分之八十以上。

阵型变化是《FIFA 足球经理》最杰出的篇章，它集中了现代足球中几乎所有热门或冷门的阵型种类，下面是几种热门阵型:

4—4—2:这是明显的防守阵型。两个前锋，如果对手也是这种阵型，则双方都难于得分，但是如果你的前锋能力更强，那么两个就足够了。

2—4—4：两个后卫看来十分冒险，但当加一个清道夫，则后防能力将显著地提高。清道夫将在后场的两个边线之间活动，在需要的时候参加进攻和防守。

4—2—4：这是更加攻守平衡的阵形。关健是中场要有两位能力较好的球员。这里，中场球员是比赛的核心，他们要将球传入前场，在防守时协同后卫。

4—3—3：这是防守战术适合采用的阵型。如果你的中场和前锋可以很好地配合，你将能很好的控制中场，而禁区前强大了防守力量将确保你的胜利。

3—5—2：这是一种富于变化的阵型，对全攻全守战术同样适用，5个中场球员可以迅速地转变为7个前锋进攻或8个后卫防守。

第四步：确定首发阵容各个球员的技术风格

在确定了阵型和球员配置后，一定要安排好每个球员的技术风格，共有七种风格，每个球员最多只能选三种，它们是：

一、远射。这是一旦发现丝毫射门机会就会拔脚劲射。

二、交叉换位。这对于边锋和一般球员最适用，它可使一个球员将准备射门的球传给锋线上另一个处于更佳射门位置的球员。

三、长传冲吊。它使防守队员在赛场上向前方踢出长传球。

四、短传渗透。球员将更加迅速地将球传给同伙，这将有利于快速进攻。

五、插入空挡。

六、控制球。球员在球场上自己运球，并尽可能长时间的保特对球的控制。

七、控制比赛节奏。在同难以对付的球队比赛时，这一风格使球员将球传给同伴保持己方对球的控制权而不是发起进攻去射门。当对手设法取得比赛的主导权时将球回传是个较为安全的防守技术，使对方的进攻意图不能实现，当然，如果你在比赛上半场得分后，想保持得分，也可能采用这种战术——在现实中，将会得到观众的嘘声。

第五步：整体战术

确定个人风格后，还可以确定球队整体在比赛中的战术。这里有七种战术可供选择。

一、一般。这时，上场球员将按照你在“风格”项目中作出的技术风格踢

球,这也是系统默认的战术。

二、进攻。你的球队力图去踢一场进攻型比赛,但并不是全线出击,你保留了一定的防守力量。

三、全线压上进攻。你的球队会不停地向前场发起进攻力图攻破对方大门而不考虑防守——后防空虚。

四、防守。你谨慎小心地保留相当多的球员在后场。但是,一旦机会出现,他们还是会尽力去进攻——防守反击。

五、全线撤回防守。你的整个球队都会防卫己方球门而不去考虑发起进攻。

六、造越位。这就不用解释了吧!

七、拖延时间。你的球队想通过保留控球权而不是发起进攻来打完这场比赛——有点恶心吧?

根据经验,没有临场,很难预先确定球队的整体风格。你在赛前,最好还是默认"一般"。而在比赛中场休息时,根据比赛上半场的情况,再考虑是否调整整体战术。

第六步:倾向的设定

在"倾向"选项里,可以设计每个队员踢球时的"盘带倾向"和"铲球倾向"。默认值是各占百分之五十。在这个栏目里,有一个活动区域调整项目十分重要,你可以根据战术需要调整防守区、中场、进攻区等三个区域的范围大小,以确定防守、中场、进攻队员的主要活动范围。这种调整最好也是在比赛进行到半场休息时来进行有的放矢。

第七步:参加球赛

做好了上述赛前准备,你终于率队投入比赛了。EA 采用"时间压缩"技术,每场比赛 90 分钟计时,实际只用 6 分钟左右——每半场仅 3 分钟左右(这是我重放赛后录像来测定的,不包括场间休息)。

比赛时,双方得球者、射门者,都会在下方信息栏显示姓名,谁犯规,谁受黄牌警告,也显示在那里——就像是译制片的中文字幕。再加上阵型是你安排的,因此,你能了如指掌的了解场上各个位置你方球员的表现。

在半场休息时,你可进入球队菜单,查看对员的体力、士气等情况,并根据上半场的具体情况,对阵型、风格、战术、倾向(包括后防、中场、进攻三个区域)进行调整,或用替补队员替换场上队员,或不任何调整直接返回赛场。在

场上，你还会看到一些其它东西，比如，看台上挤满了球迷，喊声、喝采声、歌声震天，说明今天的球票卖得好，你一定狠赚了一把；看台上空空荡荡，只有稀稀拉拉的几声，说明球迷寥寥无几；看台上有几处搭着施工棚架，那是你修建超级看台的地方，当然那些地方也就没有球迷，当然也就等于可供销售的球票在施工期间会有所减少。

以上，就是你在《FIFA 足球经理》中充当一名教练的部分，而下面要说明的，是你当经理的另一部分——那是和当教练相互促进的不可分割的。

在你安排好下次比赛的阵型、风格、技术、倾向等事物、确定好训练日程后，不要忘记你在参加比赛之余还要管理俱乐部其它事物。它包括以下几件事：

第一件事：转会

你与球员的合同到期或者有球员受伤不能上场时，你就可以到转会市场去看一看。另外，因为你是在经营一个足球俱乐部，球员也是你的一大笔财产。如果你想迅速筹集资金的话，出售几个球员也是必要的。特别是如果你手头有足够的资金，能买入大牌球星的话，那就更棒了！

在游戏开始时，资金显然匮乏(刚起步嘛)，如果流动资金出现负数，不仅不能发出球员的工资，球员士气下降，不卖力打球，你自己还有被解雇的危险。因此，你可进入转会市场卖掉几个你认为多余的球员(先查看球员能力分析表)——我就曾卖掉 AC 米兰队的阿尔德加尼、斯坦卡内里、安布罗西尼来筹集创业时期的资金。不过得注意，球员开出价钱，到找到肯出那个价钱的买主，需要一定时间：可能是一、两周，也可能是好几个月。所以，要出售球员就要早作准备——不然的话，当你出现财政赤字或急需大笔钱(如突然发现某球星进入转会市场)时，已经远水不救近火了。

销售多余球员不仅有一笔款项收入，而且还可以减少一笔工资支出，真是一举两得的大好事。但是，售出多少球员，还要看你所经营的俱乐部的具体情况而定。在比赛中，时而遇到一些红牌停赛、受伤不能上场等情况，导致有些主力队员一周或数周都不能上场。而且队员在日常生活中也会因"违规染发"、"饮酒闹事"等突发事件被停赛。所以，你还得留下足够的替补队员。

当你进行转会市场后，可以在进入转会市场中的球员中挑选球员，也可以在未进入转会市场的球员中挑出候选者进入重点名单。

在进入转会市场的球员中挑选球员时，系统默认的转会费相当于球员的身价；默认的建议工资额相当于球员目前的工资水平。默认的合同期为 36

个月。一般来说,你只给出默认值的价格,往往不会被该球员接受(待遇一样,何必转会呢?),所以,如果你打算收购该球员,应当出价更高,更诱人些。否则,该球员可能被出价更高的俱乐部抢走。

注意:据经验,用不着多给转让费,只需提高给他本人承诺的工资待遇就行了。

你在选定购买某个转会市场上的球员时,不会立即通知你购买结果。要等到下一场比赛结束后,才可能得到该球员是否同意转会的消息。

如果你打算在还未进入转会市场的球员中挑选出候选者,可以将他们放入重点名单。你这样做了以后一旦你所选中的球员进入转会市场,你就会被提醒,赶快去购买!

另外,你还可以偿试购买还没有进入转会市场的球员——不过,这时除了要提高所承诺的工资待遇以外,还要加倍付给其所在俱乐部转会费。但是大牌球星的转会费已经很“恐怖”了,再提高是不划算的——你可以只提高他们的承诺工资——他们如果接受你的诱惑,便会在下一场比赛之后,向你发出对你的开价很满意的信息,但同时会以与现俱乐部关系密切不能离开为由表示暂时不能加盟你的俱乐部并请求你保留他的位置。

这样,他在合同期满成为自由人时,会直接来到你的球队——我就曾这样“订购”了罗纳尔多这样的一批大牌球星……。这样也有个好处:在你需要“新鲜血液”时,他们在原俱乐部的合同期刚好期满,且也有足够的财力!

购买大牌球星的确实要花大价钱,但大牌球星给俱乐部带来的收益是不可估量的,这种“性能价格比”实际上很划算。在现实生活中,明星组成的豪华阵容,往往矛盾重重,不好管理,适得其反——而在《FIFA 足球经理》中,你尽可组成全明星球队。纵横赛场、富甲一方。在转会一栏中,还有另一项目——借用球员:如果你并不想为一项购买球员的交易花大笔金钱,但是你又需要有人来填补你的球队中出现的空缺或增强球队实力。你就可以尝试借用球员的方案。凡是借来的球员,都不需要支付巨额的转会费,只需支付给球员相当于他在当前俱乐部所挣的工资即可。但是,对方俱乐部愿不愿借,又是一回事,这也要等到下一场赛事结束后才知道。

注意:一般在赛季结束前,对方俱乐部是不会同意租借球员的。

第二件事:设备管理

设备管理主要包括足球场场地维护和体育场建设。

首先是场地维护——即使你个人容忍你的赛场情况恶化使比赛水平降低,但是,你可能会发现比赛已经被国际足联取消了!——没有比赛,就没有球票收入,长此以往,俱乐部就算完了。

在球场维护菜单中,有"每周支出"栏目,在这里可以设置每周花费在足球场上的金额,默认为 100 英镑。根据经验,每次给 600 英磅最合适。

如果收到国际足联关于你的场地有问题的警告,你就要赶快在"一次性支出"栏目中,支出一大笔费来挽救受到威胁的主场赛事。

在图表上的绿色条表示足球场条件优越,为世界级足球场的理想环境;图表上的红色条表明足球场条件非常恶劣,主场比赛被取消。票房收入大跌,你可以根据这个图表来确定最适合你的足球场的维护费用。

其次是体育场建设。你可以新建和扩建超级座位来增加你的门票收入。不过在早期,原有超级座位的球票都销售不完(还剩多半)所以大可不必花这笔建设费——把多余的钱投到足球场维护方面,才是正道。

第三件事:金融事业

在"财政状况"菜单里,你可以展开你的赚钱本领。进入"票"子菜单里,你可以为主客场分配球票以及调整球票价格。我发现涨价比降价效果更好(意大利球迷真舍得花 钱),于是我的球票主客场都是由默认的 25 英磅涨到 50 英镑一张(暴利)。

在“商品”子菜单里,你可以改变进货量和卖出商品的价格——当然又是大涨价!如果你实在缺钱,可以进入“贷款”子菜单,贷款的利息为每月0.8%。记住:当你缺少资金,无力偿还贷款时,你会收到一封警告信让你进行内部整顿。你还会被给予一段时间来处理好你的贷款偿还额。如果超期还是无法偿还,你就会被赶出俱乐部。我认为,不到万不得已,最好不要贷款。

"合同"子菜单里,你可以检查并且更改与球员签订的雇佣合同——特别是你能在此能为球员增加工资和延长合同期限。更改后的合同要在稍后得到当事球员同意才能生效。

注意:在你延长了合同期限后,应不要忘了给球员增加工资——如不这样办的话,球员肯定不会同意你的更改。

作好了这三件事,你便财源茂盛,球运亨通。加上你的教练有方,使你的事业蒸蒸日上。

第三节 EA英超经理99



一、Cocahing菜单下分为六个子菜单

1.Team:队伍管理,包括:

Formation:阵形,在此可决定基本阵型和上场名单;

Stats:球员的能力统计表;

Performance: 球员的进球数、传球数、抢断成功率等各方面统计;

Specific Roles:决定队长、队员号码、各定位球人选;

Team Orders:风格,包括进攻力度、传球方式等;

Training:训练,只需决定休息和训练的时间比就行了。

2.Transfer:转会,包括:

Transfer Market:转会市场,被俱乐部卖出的球员都在这里;

Hotlist:重点名单,将你想要的球员列在里面吧;

Scouting:球探,游戏中你的俱乐部之外的球员,如果想看他的能力值,则要先派球探(只有四个哦)去观察,这是本游戏的一大进步;

Player Search: 在此你可以通过输入名字来找到想找的球员和队伍,前面

所说的其他联赛执教也是在此实现的:右键点击队名,就可以向他要工作了,顺便提一句,游戏中买卖球员等操作都是右键点击球员弹出菜单完成的。

3.Youth:青年队,每年都会向你输送一批人才。

4.Tables:表格,包括:

Calendar:日程表,比赛安排;

Fixtures/Results:比赛结果;

League Tables:联赛积分榜;

Cup Tables:杯赛战况。

5.Analysis:分析,包括:

Charts:各方面统计曲线图;

Rating:俱乐部、球员、教练排名;

Trophy Room:荣誉室。

6.Eamail:没错,是Eamail不是Email(电子邮件),这是最重要的一项,游戏中除了排兵布阵外,几乎所有操作都是收发Eamail完成的,网络的威力可见一斑。

二、Business下也有Table、Analysis和Eamail,另外还有

1.Finance:财政,包括:

Cash Flow:收支平衡表,可不能让它变负了哦;

Loans:借款,有四大银行向你提供贷款;

Tickers:决定主客场门票比例和价格;

Match Reports:比赛收入报告;

Contracts:球员合同事宜;

Sponsors:赞助,来者不拒,如果来了更大的赞助商,尽管踢开原来那个吧。

2.Building:建造,包括:

Stadium:场地建造,多种建造方法,自己看着办吧;

Development:扩展,你可以修建医院、训练中心、游泳池等,甚至还有大饭店、旅馆。

Maintenance:保养,可以建造场地覆盖、供热系统、洒水器等。

OK,游戏中的菜单基本上就这些,虽然这个游戏存在一些不完善和不合理的地方,但总的说来对于球迷这是一个值得玩的游戏,祝大家玩得爽。

{
 "filename": "MTMwMjY4NTIuemlw",
 "filename_decoded": "13026852.zip",
 "filesize": 105296349,
 "md5": "387901f8f2e00da0f971694c1cd910bb",
 "header_md5": "3506b047be7e6a66072cb7f2f794cbfe",
 "sha1": "d5184c9f734c8bdd35691a8aed739dcf7d3692e9",
 "sha256": "e0f41c05dcd67ad07808607e29b61316ddf145f8d6dd5774bd21ad2f307e5ba3",
 "crc32": 2370741857,
 "zip_password": "",
 "uncompressed_size": 117097962,
 "pdg_dir_name": "",
 "pdg_main_pages_found": 467,
 "pdg_main_pages_max": 467,
 "total_pages": 476,
 "total_pixels": 1409010552,
 "pdg_status_json": {
  "id": 2587,
  "action": "convert",
  "params": {},
  "result_code": 200,
  "result_value": {
   "image_stats": "03: 10\r\naa: 88\r\n",
   "result_text": "\u8f6c\u6362\u5b8c\u6bd5\u3002",
   "conversion_time": "00:00:00",
   "image_count": "98/98",
   "dpi": "300 / 308 / 218"
  },
  "status": 2,
  "created": 1714457093,
  "updated": 1714457141
 },
 "filenames_to_pdgconvert": [
  "000003.pdg",
  "000008.pdg",
  "000016.pdg",
  "000019.pdg",
  "000021.pdg",
  "000026.pdg",
  "000029.pdg",
  "000039.pdg",
  "000042.pdg",
  "000049.pdg",
  "000050.pdg",
  "000051.pdg",
  "000065.pdg",
  "000066.pdg",
  "000078.pdg",
  "000079.pdg",
  "000081.pdg",
  "000084.pdg",
  "000091.pdg",
  "000094.pdg",
  "000103.pdg",
  "000104.pdg",
  "000111.pdg",
  "000116.pdg",
  "000117.pdg",
  "000124.pdg",
  "000130.pdg",
  "000138.pdg",
  "000141.pdg",
  "000143.pdg",